
ATARI • AMIGA • PC • 3DO • CD ROM • CDI • CD 32
FEVRIER 94
joystick
LES JEUX SUR MICRO
joystick
N° 46 • FEVRIER 94
Salon de Las Vegas :
LES JEUX MICRO À VOUS COUPER LE SOUFFLE.
TESTS :
LE COBAYE
[PC-CD ROM]
expérience réussie
+ TOUS LES JEUX DU MOIS
UN CD, OUI ! MAIS LEQUEL ?
PC, MAC, 3DO, CDI, CD32 ou MEGA CD
T2788 - 46 - 25,00 F
FEVRIER 1994 • 25 F
46
joystick
N° 46 • FEVRIER 1994 • 25 F • BELGIQUE : 183 FB • SUISSE : 7,50 FS • CANADA : 6,95$ • PORTUGAL CONT : 600 ESC • ANTILLES/REUNION/GUYANE : 40F



Dirigez une tribu de "Settlers" et construisez une société aussi prospère et florissante que possible! Des milliers d'heures de jeu en perspective!

- 1 ou 2 joueurs - en mode 2 joueurs, jouez l'un contre l'autre ou ensemble contre l'ordinateur.
- L'ordinateur peut gérer 3 peuples en plus du vôtre.
- de 4000 à 64000 "petits personnages" (The Settlers) selon la puissance de votre ordinateur.
- 25 métiers différents: fermier, pêcheur, forgeron...
- 5 types de chevaliers.
- 30 missions complètes et 10 missions d'entraînement.
- Scénarios générés par l'ordinateur.
- Graphismes délirants et séquences d'introduction à mourir de rire!

Bientôt disponible sur IBM PC et AMIGA

EXIGEZ LA VERSION FRANÇAISE !

THE SETTLERS, la simulation la plus prenante et captivante que vous ayez jamais vue!











Blue Byte



En vente dans les Fnac et les meilleurs points de vente.

Distribué par UBI SOFT
28, Rue Armand Carrel
93100 Montreuil

SOMMAIRE

Bienvenue à nos nouveaux lecteurs : ceux qui, orphelins de la disparition de notre ex-confrère *Tilt,* vont prendre le train en marche, à leur corps défendant. On pourrait les rassurer en expliquant qu'on essayera de leur donner satisfaction, qu'on tentera de rajouter, sous une forme ou une autre, les rubriques auxquelles ils sont habitués. Hélas ! on n'en a pas la moindre intention : on va continuer à faire exactement ce qu'on a envie de faire, que ce soit "grand public" ou non, que ça corresponde à un marché, à un lectorat ou non.
Jusqu'à présent, c'est assez bien tombé : on a toujours eu le bol de s'intéresser à des trucs qui vous aussi, lecteurs, vous branchent. Mais en ce moment, ça mute sec. Les ordinateurs, qui sont à l'origine des jeux vidéo en général, se font dévorer par les consoles, et apparaissent de plus en plus des micros dédiés : tel qui est spécialisé dans le graphisme aura des coprocesseurs lui permettant d'afficher 16 millions de couleurs, tel autre prévu pour des applications scientifiques aura un copro mathématique capable de calculer le nombre d'atomes d'un marteau en moins de temps qu'il n'en faut pour s'en donner un coup sur la tête. Et donc, comme on vous l'a dit mille fois, les ordinateurs changent, par le biais notamment d'un petit périphérique con mais de plus en plus incontournable : le lecteur de CD-Rom. Est-ce que ça continuera à vous intéresser, quand ça aura tellement changé qu'on ne pourra même plus parler de Tetris en noir et blanc sans passer pour un vieux con ? Nous, ça nous branche encore. Alors, on continue.
D'où le dossier de ce mois-ci, consacré aux machines CD. La question est : lequel choisir ? Bien évidemment, la réponse est : ça dépend. Mais au moins, vous passerez en même temps que nous du stade "j'achète du nouveau matos" au stade "combien il me reste sur mon compte en banque ?", en pleine connaissance de cause. Ce second stade doit aussi turlupiner les éditeurs de jeux, qui, avec l'arrivée du CD, voient leurs temps de développement se multiplier exponentiellement. Se multiplier, ils savaient. Exponentiellement, ils ne s'y attendaient pas. Du coup, tous les softs annoncés sont en retard; c'est ce que vous constaterez en lisant notre dossier sur les CES de Las Vegas. Vous comprendrez aussi la complexité de la chose en lisant notre reportage sur le doublage des voix d'un jeu.
Et puisqu'un édito sert à annoncer, à l'anglaise, ce qu'on va développer dans le reste du magazine, sachez que : 1) il y a une nouvelle rubrique sur les bouquins ; 2) Le Cobaye et Megarace (sur PC) nous ont épatés ; 3) Total Eclipse, sur 3DO, est fichtrement prometteur ; 4) Pirates Gold et Labyrinth, tous deux sur CD 32, sont foutralement intéressants ; 5) La 3DO sortira normalement en mai ; 6) La cartouche Full Motion Video est disponible pour les CD-I et CD 32, ainsi que quelques films qui pointent déjà le bout de leur nez ; 7) Miss Bopple parvient enfin à se tirer des griffes de l'immonde Docteur Helloose, et 8) Nos héros s'en tirent finalement pas si mal que ça.
Prochain épisode : le retour de la vengeance du fils de l'Eniac.

Michel Desangles

JOYSTICK 46 FEVRIER 1994

LES RUBRIQUES

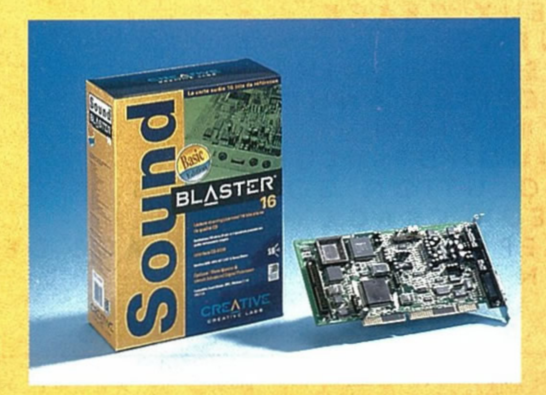
LES TESTS 72

TABLEAU RÉCAPITULATIF EN PAGE 173



Sound Blaster 16 Multi CD

C'est la triple interface CD-ROM : Creative, Sony et Mitsumi. 100% compatible.
Et avec Voice Assist, tu commandes, ton PC obéit à la voix. Hyper kiffant !
Existe en version 16 MultiCD Advanced Signal Processor.
Version vrançaise.



Sound Blaster 16 Basic

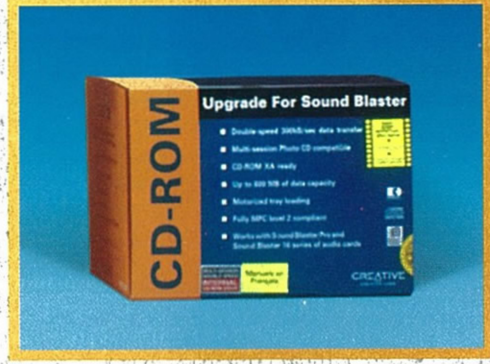
Tu parles... ça marche !
La qualité du son CD, ce n'est qu'un début : tu peux lui ajouter le circuit Advanced Signal Processor et l'expandeur MIDI Wave Blaster. Géant !
Version française.



Sound Blaster 2.0 / Sound Blaster Pro

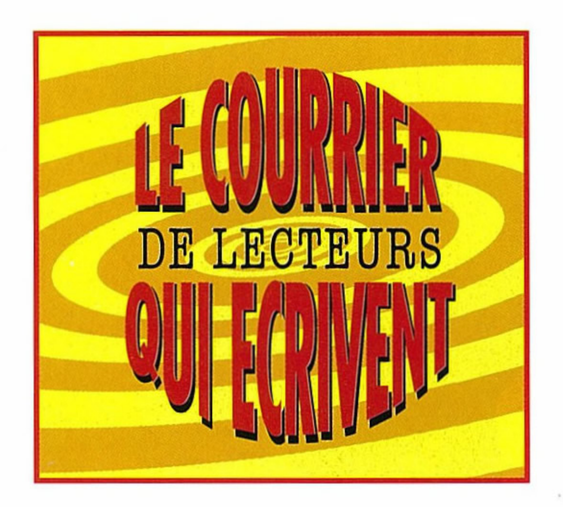
Avec la carte audio de base Sound Blaster 2.0 et la carte audio stéréo 8 bits Sound Blaster Pro 100% compatible, ton PC explose en bloc !
A toi les milliers de logiciels -jeux, musique, éducation, multimédia- pour détonner à plein tube !
Version française.





CD-ROM Upgrade kit

T'as déjà la carte Sound Blaster Pro ? Une Sound Blaster Série 16 ? Ce kit là est pour toi. C'est le lecteur CD-ROM idéal, 100% compatible avec ton équipement. Double vitesse, multi-session, livré avec Aldus Photo Styler SE... J'hallucine !!



Petits messages vite faits:
1. Bienvenue dans le monde des questions et des réponses. Ce monde-là est fabuleux. Alors, oui, vraiment, bienvenue.
2. Je soupçonnais le mois dernier d'écrire un courrier des lecteurs lu par pas grand-monde. Je plaisantais, mais vous avez été nombreux à avoir tenu à me rassurer, merci.
3. Résultat, maintenant, j'ai le trac. Tous ces yeux qui me regardent...
4. J'ai fait une autre erreur, le mois dernier. "18C7", en hexadécimal, ça donne bien "6343" en décimal, et non "6323" comme une malencontreuse faute de frappe me l'a fait écrire.
5. Tous ces yeux, j'ai peur, ils me veulent du mal, ils espèrent une nouvelle erreur, ils m'attendent au tournant. Bébé fait un pas.
6. Bébé fait un autre pas.

Cher Joystick,
Comment passer le minotaure dans King Quest 6?
Guillaume Husta (Chateauroux)

Sur l'île des merveilles, une reine t'a offert une écharpe rouge. Face au minotaure, tu dois lui parler puis utiliser cette écharpe, grâce à quoi le streumon te laissera tranquille.

Salut à toute l'équipe,
1. Est-il possible de connaître la vitesse d'accès de ses barrettes SIMM autrement qu'en demandant à son revendeur?
2. Connaissant cette vitesse, peut-on faire cohabiter dans deux banques différentes des barrettes n'ayant pas la même?
3. J'aimerais changer ma carte VGA pour une SVGA. Un conseil?
Guillaume Iché (Sablonnières)

1. Quand ça n'est pas marqué dessus, il n'y a pas moyen de connaître leur vitesse, non. A propos, il est plus correct et plus rigoureux de parler de "temps d'accès" que de "vitesse". Cela dit, les plus courantes sont désormais les 80, 70 et 60ns (nanosecondes, un milliardième de seconde). En deux mots, ce temps d'accès est important et peut influer sur la vitesse de l'ordinateur, il y a un rapport étroit et direct entre ce temps d'accès et la fréquence d'horloge du microprocesseur — le nombre de cycles par seconde. Plus le temps d'accès est élevé, et plus le microprocesseur est susceptible d'attendre quand il adresse la RAM.
2. Tu pourras certes installer des SIMMs différentes, mais ça n'est pas très malin, dans la mesure où l'ordinateur repèrera de toutes manières le temps d'accès le plus élevé et l'appliquera à toutes les RAMs disponibles. Autrement dit, si tu installes deux 60ns et deux 120ns, ton micro va considérer qu'il n'a à travailler qu'avec de la RAM à 120ns... Ça, c'est l'inconvénient. Maintenant, évidemment, l'avantage, c'est que tu disposes de plus de mémoire vive, nous sommes d'accord.
3. La carte SVGA au meilleur rapport qualité-prix, c'est la Paradise. Ne me demande pas son prix, je ne suis pas revendeur et il changera selon celui que tu iras voir, justement. C'est vrai, je vais te donner un prix, et tu m'incendieras si tu trouves moins cher... Tous ces yeux. Bébé fait un pas.

Salut Joy,
1. Y a-t-il une suite prévue à Dune 2? Ce jeu me plaît beaucoup, quels sont les jeux du même type sur Amiga, je veux des noms!
2. Je veux installer des enceintes sur mon Amiga. Quelles sont les meilleures, les moins chères et les meilleurs rapports qualité-prix?
3. J'attends "Pirates! Gold" sur mon Amiga, a-t-il une chance de sortir sur cette machine, et où peut-on trouver la première version, je la cherche désespérément...
Eric Cornuz (Meyrin, Suisse)

1. Non, pas de suite prévue pour Dune 2, figure-toi qu'on avait nous aussi posé la question à l'éditeur (ça te fait une belle jambe, hein?). Quant à des jeux du même genre, dur dur. En fait, celui qui se rapprocherait le plus, au risque de choquer les puristes, ce serait Syndicate. Pour être plus précis, si tu as aimé Dune 2, tu ne pourras qu'apprécier Syndicate.
2. Très franchement et très humblement, je n'en sais rien. L'idéal, c'est de bidouiller ta Péritel pour balancer le son sur l'ampli de ta chaine hi-fi. Si tu n'as pas de chaine, achètes-en une, tu verras c'est super, tu pourras écouter du rock et roll. On publiera le schéma de la bidouille dans un prochain numéro, ok?
3. Sauf erreur de ma part— tous ces yeux, Seigneur, tous ces yeux, bébé fait un pas —, il n'est pas prévu sur Amiga, mais il est sorti sur CD32, le rédac'chef Claude "plus courtes les réponses" y joue sans arrêt. Si tu as un A1200, paie-toi le lecteur CD, tu pourras y jouer (une chaine hi-fi, un lecteur CD, ça revient cher de poser des questions...). A propos de "Pirates" première version, impossible de te dire où le trouver. Si une boutique qui continue de vendre de vieux hits lit ce courrier — tous ces yeux... —, qu'elle se fasse connaître, Eric n'est pas le seul à le demander...



C'est près du lieu-dit "La Langue du Malin" que Thierry Chaupette chuta lourdement...

Salut Joy,
Je suis un peu las de mon Amiga 500, je l'ai depuis 4 ans, j'aimerais passer à l'étape supérieure, donc à l'Amiga CD32. Les films qui passeront sur CD32 grâce au module FMV seront-ils d'aussi bonne qualité que d'autres machines du même calibre, la 3DO par exemple?
Johann Tarkowski (Lens)

Première chose, il faut savoir que l'appellation "FMV" ne veut pas dire grand-chose, c'est un terme que la presse spécialisée emploie un peu à tort et à travers, Joystick le premier. C'est que "FMV", ça a l'avantage d'être assez parlant, tout le monde sait maintenant que ça consiste à afficher de belles animations, et basta. Là, pour le coup, on a volontairement brouillé les esprits parce que personne n'a trouvé mieux pour désigner le fait d'afficher ces belles animations "comme pour de vrai".
En fait, toutes ces cartes vidéo dont on parle depuis peu, ces nouveaux CD vidéo, ces films sur micros, tout ça est issu d'une nouvelle technologie, le MPEG. Il s'agit d'un algorithme de compression et de décompression. Plus on compresse les données, plus on peut en mettre sur un support (disquette ou CD). Ensuite, à partir de ces algorithmes MPEG, des constructeurs ont défini un autre format pour caser des films sur des CD, et ça donne le Video-CD. Tout cela est donc parfaitement standardisé, d'autant plus que les machines actuellement capables de lire du Video-CD sont toutes équipées du même processeur-décodeur conçu par le même constructeur, C-Cube. Et donc, oui, tu as rigoureusement la même qualité en Video-CD sur une CD32 que sur une 3DO. C'est pas un bon plan, ça?

Bonjour à toute l'équipe,
1. Est-ce que la ReelMagic donne la même image que le CDI équipé du FMV pour un film comme Top Gun?
2. Si je raccorde mon PC à la télé, je n'aurais pas de pertes de couleurs ou d'images?
3. J'ai acheté "the 7th Guest", super! Mais lent en SVGA (ma carte est une Trident 1Mo). La ReelMagic rendra-t-elle ce jeu "fluide", et sinon, quelle carte dois-je acheter?
4. Existera-t-il une carte MPEG 2 pour PC, comme celle prévue pour 3DO?
Rudy De Pooter (La Louvière, Belgique)

1. Cette question tombe bien, on avait des remarques à faire à propos de la ReelMagic. Elle est actuellement vendue sans que le bon driver soit fourni, il est impossible de lire des CD de films. Adressez-vous à Guillemot International, le distributeur de la carte, vous recevrez un nouveau driver. Qui ne fonctionne qu'avec le lecteur Sony CDU 3301A, hélas... Guillemot prétend que c'est normal, étant donné que les seuls films aujourd'hui dispos en Video-CD sont ceux que Philips diffuse pour son CDI et qui sont à la norme Digital Video. D'après Guillemot, le Digital Video n'est pas parfaitement compatible Video-CD, la carte ReelMagic lira les vrais CD répondant à ce standard. D'après Philips, le Digital Video et le Video-CD, c'est kif-kif bourricot. Résultat, pour le client, comme d'habitude, c'est bonjour les embrouilles... A 3800 balles la carte, il vaut peut-être mieux attendre que tout ça se décante, vous ne croyez pas? Notez que c'est à peine moins cher qu'une CD32 équipée de son module FMV.
2. Quelle que soit l'interface que tu achèteras (il y en a plusieurs sur le marché, ça va du simple câble à la grosse carte de la mort), tu auras toujours plus ou moins de pertes, te voilà prévenu.
3. Attention, la ReelMagic n'est pas une carte accélératrice, c'est une carte MPEG, elle ne se substitue pas à une carte vidéo classique, à la Paradise, par exemple, précédemment citée comme offrant le meilleur rapport performance/prix.
4. A vrai dire, la norme MPEG 2 n'en est pas encore une, il me semble qu'elle n'a pas encore été approuvée par l'ISO. Pour le moment, le MPEG 2 ne nous concerne pas trop, les coûts de réalisation d'un tel processeur-décodeur sont encore trop élevés pour qu'il soit utilisé pour des applications accessibles au grand-public, un hypothétique Video-CD 2, par exemple. Actuellement, ça ne sert qu'à coder des images satellites.

Il y a une erreur dans le dernier numéro, "18C7" donne 6343, pas 6323.
Christophe Quillateau (Andolsheim)

Maman! Bébé veut rentrer à la maison, bébé a peur, bébé stresse, maââaman...

Adressez votre courrier à:
JOYSTICK - COURRIER DES LECTEURS
103, boulevard Mac Donald
75019 PARIS



"En route vers de nouvelles aventures!", lança Thierry Chaupette à son compagnon.

Courrier écrit sur fond sonore URBAN NAVAHOS "NO BUZZ SUCKERS" (RECORDS BIG NOISE / 11012)

ERRATA

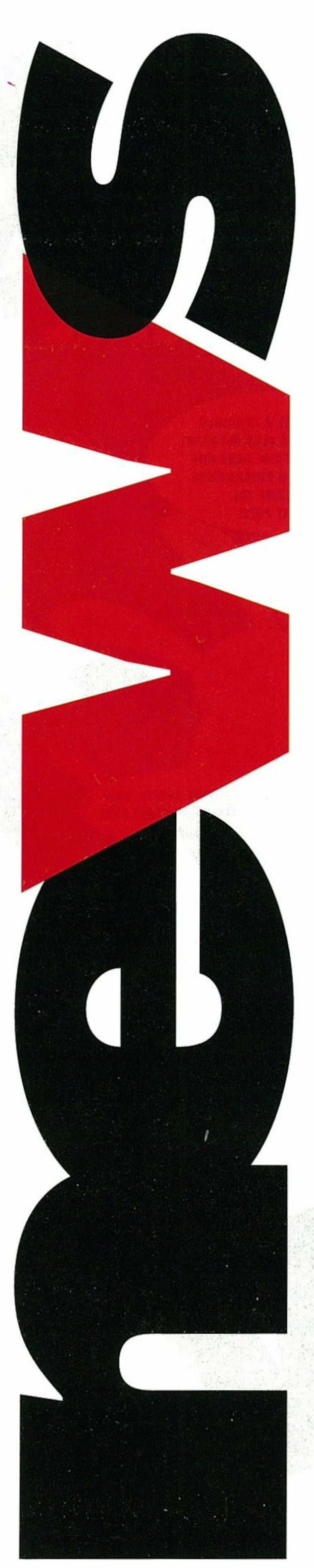
Le mois dernier, on vous parlait d'un fanzine consacré uniquement à Joystick et établissant des liens entre lecteurs. Il s'appelle Stick-World, on le commande au 12 route de Mantes, 78550 Richebourg. Seul problème: on a annoncé que son auteur l'envoyait contre deux timbres à 2,80F, alors que ça lui coûte trois timbres de l'envoyer. Il perd donc 2,80F à chaque fois qu'on lui commande son zine. Soyez gentil: si vous le commandez, envoyez bien trois timbres et non pas deux.

Le mois dernier aussi, nous faisions état de la sortie des fiches-cuisine du magazine Elle sur Macintosh, avec recherche par plat, par cuisinier, etc. On s'avançait un peu en disant que le programme était capable de proposer des plats en fonction de ce qui vous reste au frigo. Il ne le fait pas, hélas. Si il y a parmi vous des programmeurs débrouillards, c'est peut-être le moment de faire une version qui soit capable de le faire, et de la proposer au magazine Elle, pour les 2000 prochaines recettes.

Gremlin est en pourparlers avec de grosses boîtes hollywoodiennes, pour adapter les personnages de Zool et de Litil Divil en dessins animés, à la fois au cinéma et à la télé.

BELLE ASSOC'

Une nouvelle boîte vient de voir le jour aux États-Unis: 7th Level. Elle n'a rien produit pour l'instant et son objectif est plutôt vague: faire des trucs dans le domaine du multimédia. Si on vous en parle, c'est que les types à l'origine du projet sont un peu particuliers. Il y a là George Grayson, fondateur de MicroGrafx; Scott Page, saxophoniste entre autres de Pink Floyd (période post-Waters, à partir de Momentary Lapse of Reason), Bob Ezrin (producteur de la plupart des derniers Pink Floyd, dont The Wall, et d'Alice Cooper, Kiss, etc), et Merv Adelson (fondateur de Lorimar Pictures qui a produit, entre autres, Dallas, et des milliasses de série). On a donc la maîtrise informatique, l'art et la thune. Se conjugueront-ils au parfait de l'objectif? (c'est le contraire de l'imparfait du subjonctif, au cas où vous auriez raté un épisode).



SID MEIER

Sid Meier, l'auteur de Civilization, est en train de bosser sur un soft nommé "CPU Bach" qui tournera sur 3DO et qui va enfin donner tort à tous ceux qui croient à l'âme: il pourra composer de la musique dans n'importe quel style en temps réel. Un peu de Bach? Vous cliquez sur le bouton "Bach" et le soft improvise du presque-Bach. Bien sûr, les puristes rétorqueront que du "presque-Bach" c'est pas encore du "Bach"; mais doit-on faire remarquer que déjà, 99,99% des humains sont infoutus d'improviser du presque-Bach, ou même du assez-loin-de-Bach? Et puis, passer de "presque-Bach" à "Bach", c'est drôlement plus facile que de passer de "rien du tout" à "presque-Bach". On cause de Bach, mais il pourra faire du Beethoven, du Vivaldi et n'importe quoi d'autre avant Debussy. Pour la musique moderne, c'est plus compliqué, il faudra attendre encore un peu. Vous imaginez les débats éthiques et juridiques? A-t-on le droit, par exemple, de faire du faux Beatles au kilomètre, et si oui, à qui vont les droits d'auteur?



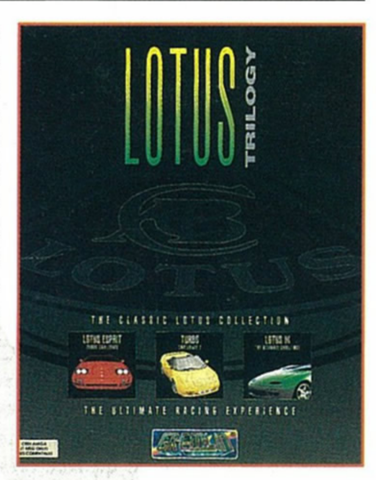
ASSASSIN !

Edition spéciale, l'assassin a encore frappé sur Amiga. Il s'agit même de Assassin Special Edition de Team 17 qui comporte de nouveaux tableaux. Et en plus c'est pas cher! Si les jeux d'arcade/aventure vous branchent, voilà un produit qui devrait vous plaire.



LOTUS 1... 2... 3!

Si les courses de voitures vous intéressent, si vous avez un Amiga et un peu moins de 300 francs à dépenser, voilà qui est fait pour vous. Si en revanche vous ne vous intéressez pas à l'Amiga et que vous avez Joystick entre les mains par erreur, ayant confondu avec le dernier numéro de "Marteaux et Enclumes", je suis sincèrement désolé pour vous. Vous pouvez donc vous abstenir de lire les phrases suivantes: Gremlin annonce la sortie de Lotus Trilogy. Au menu, Lotus Esprit, Turbo Chalenge 2 et Lotus III (Ze Ultimate Challenge).



VIOLENCE GRATUITE

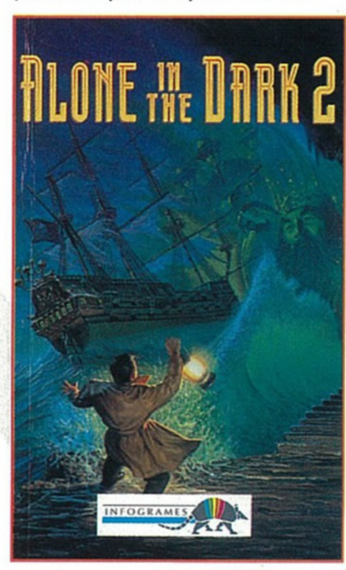
Sega a annoncé ce mois-ci l'arrêt de la commercialisation de son jeu "Night Trap", jugé trop hémoglobineux et trop sexy par des âmes bien pensantes. Faux-jeton comme c'est pas permis, Sega affirme avoir voulu faire une parodie des films de série B. Allons bon, si Sega et Nintendo se mettent en tête de faire du culturel et de l'humour, on est mal... Il aurait été plus simple et plus honnête de dire tout bêtement qu'ils avaient voulu sortir un jeu de cul, et c'est marre. En attendant, chez nous en France, si on ne se prend pas dans les six prochains mois une nouvelle loi pour réglementer les jeux vidéo, on sera vernis!

SCHTROUMPFS ?

L'équipe de développement de Thalion (Dragonflight, No Second Price, etc.) vient de rejoindre l'éditeur Blue Byte.

HINT-BOOK

C'est la mode des hint-books. On croyait que c'était réservé aux Américains. Ben non, Infogrames s'y colle avec ce clue-book très détaillé sur Alone in the Dark 2. Avec ça, si vous êtes toujours bloqué, essayez le kinési.



Macromind, éditeur de Macromind Director sur Macintosh, un programme d'animation, annonce la disponibilité prochaine d'un "player" sur 3DO, permettant donc de faire tourner sur 3DO des animations ayant été conçues sur Macintosh. À titre d'exemple, des jeux comme Refixion ont été créés avec Macromind Director.

Atari envisage la sortie d'un ordinateur basé sur la technologie Jaguar. Mais pas tout de suite. Oh là non, pas tout de suite du tout.

Si vous êtes l'heureux possesseur d'une carte de la marque Media Vision, réjouissez-vous ! La société vient en effet d'ouvrir une Hot-Line, gratuite et fonctionnant du lundi au vendredi, et de 8h30 à 17h. Pour y accéder, il faudra simplement composer le 30 48 07 70 ou le 30 48 08 09.

Super, d'enfer, mega génial, cool, fun..., l'un des meilleurs, voire le meilleur jeu de plates-formes de l'Amiga arrive sur PC en mars 94: Super Frog Ce jeu devrait, selon Team 17, disposer de 24 niveaux (avec passwords), de tonnes de bonus et de passages secrets, et d'une réalisation au top: on nous promet un scrolling VGA aussi fluide que sur Amiga.

GADGET UTILE

Une boîte américaine nommée Arista vient de sortir un gadget qui s'intercale entre un magnétoscope et une télé, et qui coupe les pubs. Ça marche sur le principe suivant: lors de la lecture d'une cassette vidéo (ça ne fonctionne pas en direct), il détecte en permanence les signaux audio et vidéo et dès qu'il reconnaît le jingle de la pub, il passe en avance rapide en affichant un écran bleu sur la télé. Bien sûr, vous pouvez le paramétrer pour qu'il reconnaisse aussi les bandes-annonce de la chaîne. Ingénieux, non?



UN RAIL ?

Si vous appréciez Railroad Tycoon, Ubi Soft vous propose de renvoyer vos disquettes originales accompagnées de 199 francs afin d'acquérir la version Deluxe qui comporte de nouveaux décors. 199 balles PLUS l'original! Ils manquent de disquettes vierges ou quoi? Si l'aventure vous tente malgré tout, ça se passe à Ubi Soft, Service consommateur Microprose, 28 rue Armand Carrel, 93100 Montreuil.

PERTE

Les pertes de Commodore pour l'année fiscale 92-93 s'élèvent à 350 millions de dollars. C'est beaucoup (oui, je sais que c'est évident, mais ce que je voulais dire, c'est: même pour Commodore, c'est beaucoup), et le succès annoncé du CD32 ne suffirait pas à renflouer la boîte. Il faudra probablement vendre des actions ou trouver un arrangement avec les créditeurs...

INDISPENSABLE

Chic alors! Voilà le gadget qu'on attendait tous, nous les amateurs de football (Michel Desangles, Mic Dax et Moulinex mais surtout Mic, turbulent supporter du PSG). Yep! Il est enfin possible, grâce à Footboard, de suivre les résultats des 20 équipes de première division et ce par match, classement aux points et classement général. Cet astucieux tableau magnétique, équipé d'ergots étalonnés de 1 à 20 (un peu comme les tableaux qui donnent les résultats du Loto, dans les bureaux de tabacs), est vendu moins de 200 F, dans les bureaux de tabacs, justement, mais aussi dans les grandes surfaces. Suivant l'équipe promue, on peut par la suite se procurer des vignettes de leurs maillots. Si vous avez du mal à vous procurer cet indispensable tableau, vous pouvez le commander chez Footboard, 13 bis rue Saint Maur, 75011 Paris. On peut dire que l'année commence comme dans un rêve.





news

OPPORTUNISME

En période de crise, on a tendance à oublier l'originalité au profit de l'opportunisme. Témoin le jeu "3D Dinosaur Adventure", de Knowledge Adventure: c'est un jeu multimédia, en 3D, avec des dinosaures, sur CD-Rom, livré avec un construction kit pour faire ses propres dinosaures. L'avantage, c'est que sur papier, ça fait vachement bien. Vous imaginez la grand-mère errant dans les allées d'un grand magasin, à la recherche d'un cadeau pour son petit-fils? "Oh, multimédia, c'est un truc de jeune, ça doit lui plaire. Oh, des dinosaures, c'est drôlement à la mode! En 3D? Ah ben ça, je suis sûre qu'il va adorer. Un Construction Kit? Oh ben comme c'est en anglais, ça doit vouloir dire que c'est un petit bidule qu'il faut brancher quelque part et il adore les gadgets. Avec des paysages fractals? Si les paysages fractals sont aussi beaux que les paysages auvergnats, ça va lui apprendre le sens du beau. Réalité virtuelle? Très bien, ça lui donnera le sens du concret. Pardon? 1600 francs? Oh là, ben ça lui donnera aussi le sens de l'argent!". Finalement, bien sûr, le jeu est mi-éducatif mi-chiant et n'arrive pas à la cheville d'un Tetris en noir et blanc qui n'est ni en 3D, ni sur CD-Rom, ni en réalité virtuelle ni rien du tout. Mais c'est comme ça que se fait le marketing...



PIERCING



Claude Lucas, notre rédac'chef, a décidé de s'adonner à la dernière mode qui fait fureur dans les clubs échangistes et dans certains quartiers louches de Londres: le piercing. On ne vous montre que sa tête, pour des raisons de discrétion évidentes, mais sachez qu'il a aussi une épingle de nourrice qui lui traverse le petit doigt de pied gauche, un démonte-pneu dans le bras droit et un sabre napoléonien dans le ventre. Il faut toujours qu'il en fasse trop.

REELMAGIC: THE REAL EMBROUILLE

Dans le numéro précédent de Joystick, nous vous présentions tout un dossier sur le Full Motion Video, et notamment un mini-test de la seule carte MPEG dédiée au PC, la ReelMagic de Sigma Design. Cette société annonçant fièrement sur la boîte l'entière compatibilité de la ReelMagic avec le standard VideoCD nous prend carrément pour des abrutis ! En effet, ne disposant pas de VideoCD "en version finale" lors de la rédaction du dossier, nous avions pris la somme de renseignements nécessaires auprès de cette dernière, qui nous affirma haut et fort que leur carte fonctionnerait parfaitement avec ce nouveau standard vidéo. Seulement voilà, à l'instant même où nous avons reçu le premier exemplaire d'un film commercialisable, nous nous sommes empressés d'essayer le premier VidéoCD sur notre PC favori équipé de ladite carte. Que dalle! Primo, le CD n'est pas reconnu. Secondo, les drivers fournis avec la carte ne sont pas les bons et les programmes ne permettent pas la gestion de VideoCD. Enfin et tertio, la carte ne fonctionne (lorsqu'on utilise les bons drivers) qu'avec un unique modèle de CD-ROM: le Sony CDU-33A-01. A plus de 3 500 francs, c'est carrément un scandale. Renseignements pris auprès de l'importateur (Guillemot), il paraîtrait que les bons drivers (1.03) devraient être disponibles au moment où vous lirez ces lignes, mais il faudra attendre février pour que "les vrais VideoCD" fassent leur apparition sur le marché. La rumeur voudrait en effet que les films en vente à l'heure actuelle (distribués par Philips sous le nom de Digital Video) ne soient pas totalement compatibles avec la norme VideoCD, ce qui expliquerait le pourquoi. C'est pourtant bizarre, ces films sont parfaitement reconnus par le CD32 équipé de sa cartouche Full Motion Video. Il n'y a pourtant aucun rapport entre Philips et Commodore! Nous avons donc demandé à Philips si le Digital Video avait effectivement un problème de ce type. Réponse du fabricant : "Pas du tout, le Digital Video est codé de la même façon qu'un VideoCD". Les différences d'appellations ne seraient donc que pure stratégie commerciale. En fait, il semblerait que le problème provienne de la majorité des lecteurs de CD disponibles sur PC, non conçus pour la lecture de ce standard. Mouais... En attendant de plus claires explications, renseignez-vous à fond auprès de Guillemot si vous ne voulez pas dépenser inutilement une si grosse somme d'argent. Ceux d'entre vous ayant déjà la carte peuvent obtenir les drivers 1.03 en téléphonant à ce même distributeur au: 16-90 08 81 71.

MICRO-APPLICATION

On connaissait Micro-App' surtout pour ses ouvrages sur l'informatique (cf. rubrique bouquins), mais l'éditeur se lance aussi dans la distribution de soft chics et pas chers, principalement dédiés à Windows. Pour un prix somme toute modique (129 francs), vous pourrez vous payer des utilitaires très, peu ou pas du tout utiles. Audio Manager permet de "jouer" des séquences vidéo au format AVI (Video for Windows), des sons ou des CD audio. Art Manager ne se consacre lui, qu'à la gestion d'une bibliothèque d'images (11 formats reconnus): catalogue, traitement, etc. Action Collection et Sounds for Windows se réservent enfin le domaine des sons WAVE. Un dernier soft en passant, toujours sous Windows, Horoscope Chinois comme son nom l'indique, permet de connaître son caractère, son avenir, grâce à cet horoscope (Joystick vous l'offre: "puisque vous avez acheté cet horoscope, vous avez un caractère crédule. Et votre avenir sera consacré à chercher à connaître le futur").



VIOLENCE GRATUITE (2)

Nous avions consacré un article à la Fédération Française de Jeux Vidéo, vous vous rappelez? Bon, depuis, la FFJV s'est répandue dans la presse en condamnant la violence omniprésente, selon elle, dans les jeux vidéo japonais, en s'insurgeant contre l'hégémonie de ces mêmes japonais et en invitant les autorités à prendre des mesures pour contrôler les jeux quitte à les censurer. Bon, c'est leur avis, c'est leur droit, après tout, une Fédération est libre de ne pas aimer ce qu'elle est censée représenter.

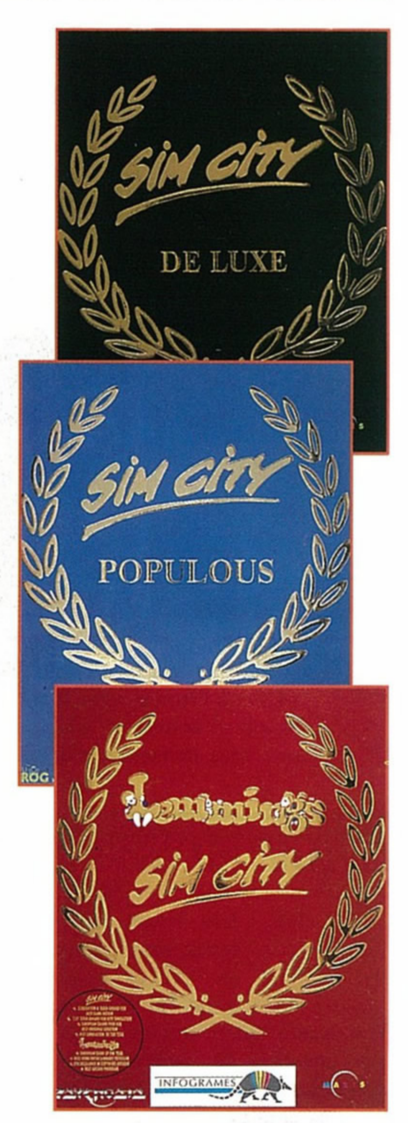
Mais ce qui est rigolo, c'est que, dans le même temps, la FFJV organisait des éliminatoires en région parisienne en vue de son grand championnat de France 1993 (dont la finale se tiendra certainement en 1994 si les rumeurs de liquidation judiciaire se révèlent être fausses). Et comment se déroulaient ces éliminatoires? Eh bien les concurrents s'affrontaient pour la plupart sur 1) des consoles japonaises, 2) des jeux de baston.

Pas très cohérent, tout ça...



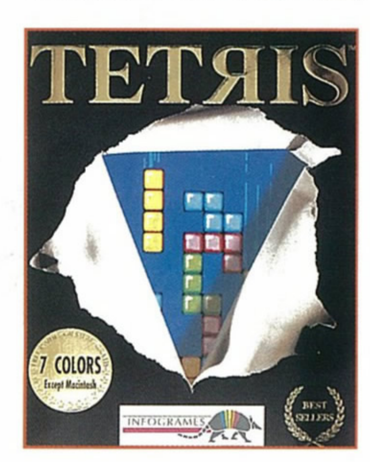
MAXI COMPILE

Maxis Software annonce la sortie de la série "Les indispensables". Ces compilations proposent pour PC, Mac et Amiga des jeux qui se doivent de figurer dans toute logithèque digne de ce nom. C'est la logithèque, qui est digne de ce nom, pas la compilation. Ça ne voudrait rien dire. Bon, arrêtez de m'interrompre, j'ai pas que ça à faire. Déjà que je suis obligé de travailler ici alors que je devrais être maître du monde, alors vos petites questions ridicules, vous pouvez vous abstenir de les poser avec vos petites voix stupides, bande de minables. Quand je serai maître du monde, je vous atomiserai et après je hacherai menu les atomes pour en faire des électrons et je collerai le tout au mur avec les gluons qui restent. Mais je m'emporte, mes amis. La collection Les Indispensables propose Sim City Deluxe (Sim City plus Terrain Editor et Architecture 1) et Sim City Lemmings (c'est-à-dire Sim City plus le jeu Lemings et non pas un Sim City avec des Lemings). Dans la même série, on trouve également Sim City Populous. Même remarque que précédement, c'est l'un, puis l'autre et non un mélange des deux. Je me demande dans combien de compilations le jeu Sim City, excellent au demeurant, figure-t-il ?



BEST

S'il y a un boulot que je n'aimerais pas faire, c'est bien celui de "chercheur de titres de collections". Après l'avalanche de superlatifs à laquelle on a eu droit depuis l'invention de la compilation (qui suit de près celle de la gestion des stocks) on se demande comment font ces gens-là pour trouver encore un titre vendeur. Ils sont très forts, comme en témoigne le superbe "Best Sellers" qui informe d'un coup l'acheteur potentiel qu'il se trouve en présence d'un produit proposant des jeux s'étant bien vendu. Et comme ce qui se vend bien est forcément bien, c'est, euh, bien. Donc, la collection Best Sellers propose sur PC et Amiga des jeux célèbres de Interplay et Infogrames, un peu vieux mais moins chers que des neufs (mais moins neufs forcément): Battle Chess, Tetris et 7 Colors.





PHILO DE COMPTOIR (ÉPILOGUE)

L'info du mois dernier à propos de la drogue était signée "MD", il s'agissait de "Michel Desangles", et non de "Marc D'Andersen" ou de "Mic Dax". On est trois milliards à avoir ces initiales, chez Joy, ça prête à confusion, les gens se trompent, c'est un vrai bordel.

MD (pour "Thierry Chaupette")

DE PROFUNDIS

Microdeal, le vétéran britannique à l'origine de Goldrunner IIID et de tout un tas de softs et périphériques musicaux pour Atari et Amiga, vient de déposer son bilan. La marque a été rachetée l'an dernier par HiSoft, qui continuera à suivre certains produits.

PC FOR HOMMES

Avis à la population: du 8 au 11 février prochain se tiendra à la porte de Versailles, hall n°1, l'édition 94 du PC Forum. Plus de 450 exposants seront répartis sur les 25000 m2 de stand formant les 5 expositions de l'IT Forum 94 (PC Forum, Telecom Network, Solutions Unix, SIGED, Software Development). Le PC Forum (partie du salon dédié à la micro-informatique), cette année, sera placé sous le signe du Multimédia (ça alors, quelle surprise!), de nombreuses conférences et tutoriels sont prévus. Si vous voulez des détails, appelez le (1) 45 30 32 72. Si vous voulez de l'aide, appelez au secours.

news

AVIS AUX DINGOS D'ORIGIN

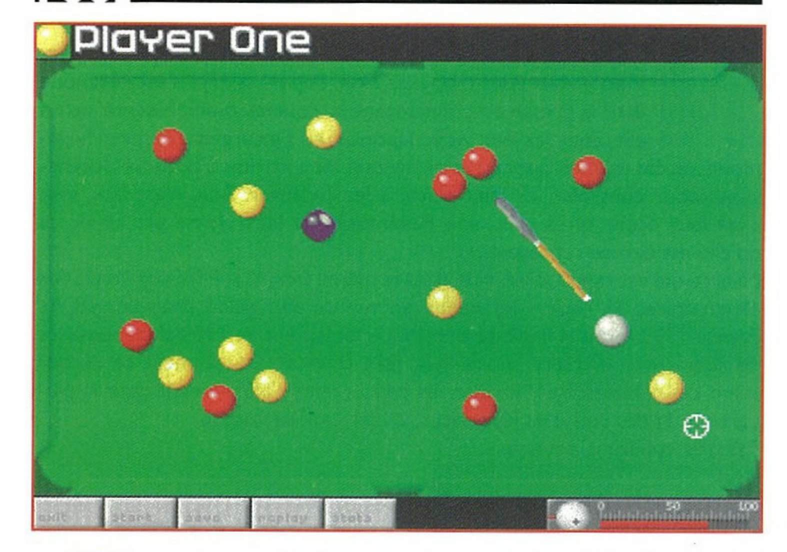


La collection des clue-books d'Origin/Electronic Arts s'agrandit à vue d'œil. Normal, avec la tonne de softs sortis en quelques mois, fallait bien donner un coup de pouce aux aventuriers en herbe. Si vous vous demandez comment réussir la troisième mission que vous propose Taryn Cross, dans Privateer, pas de problème, vous trouverez ça dans Privateer Playtesters' Guide. Si vous êtes perdu dans Moonshade, dans Serpent Isle, là encore vous êtes sauvé par Balancing the Scales, le clue-book du jeu. Enfin, si vous n'arrivez décidément pas à vaincre la Manta dans ShadowCaster, Illuminations, le clue-book, vous sera d'un grand secours. Un aventurier averti... Electronic Arts: (16) 72-17-07-83.

MULTIMÉDIAVISION

Média Vision, fabriquant bien connu de cartes sons pour PC (gamme Pro Audio Spectrum) et depuis peu créateur de logiciels (voir précédent numéro), annonce plein de bonnes nouvelles. Forcément, les mauvaises, les éditeurs les gardent pour eux. Ça commence avec Weitek, connu pour ses coprocesseurs PC. Weitek va désormais utiliser sous licence la technologie de compression vidéo Captain Crunch. L'application verra le jour dans les coprocesseurs Video Power équipant les accélérateurs graphiques Power 9100 de Weitek. Je te file une licence, j'en prends une autre, Média Vision utilisera sous licence, donc, les logiciels de la société Spectron et principalement le système d'exploitation Spox. Cet environnement permettra aux cartes de la société de gérer au mieux les composants DSP, très balaises dès qu'il s'agit de torturer des données digitales, dont le son. Enfin, l'éditeur annonce la sortie iminente d'un kit Open GL destiné à créer des applications 3D sous Windows. Rappelons que l'openGL est un standard développé par Silicon Graphics, ce qui laisse supposer qu'on devrait atteindre une qualité proche de, euh, la bonne qualité.

POOL



C'est marrant, suivant les pays, les sports de prédilection ne sont pas les mêmes. Outre-Manche (enfin, outre-Eurotunel), les gens ont une passion pour le billard. Ici aussi, je ne dis pas, mais c'est moins important, comme phénomène. Enfin, trêve de sociologie de bistrot, enfin, de club de billard et en route. Ah ben voilà l'explication, en fait, les anglais adorent les clubs, d'où le succès de ce sport là-bas. Enfin, je ne suis pas très sûr de ce que j'avance. Bref, Arcade Pool est un jeu de billard de Team 17 pour Amiga. Franchement, comme je n'ai vu que des écrans fixes, je ne vais pas trop m'étendre. C'est vert, euh, il y a des boules (de billard) et des trous (de billard). A suivre.

FS5

Avouez que ce simple titre vous a attiré, hein? Pilotes Virtuels de France annonce l'ouverture d'un BBS dédié à FS4 et 5. Ce service stationné à Lille, qui permet aux passionnés de se retrouver et de télécharger sharewares et freewares dédiés au simulateur de vol de Microsoft, est accessible par le (16) 20 84 15 60.

FESTIVAL DES JEUX

Pour la huitième fois, le Palais des Festivals de Cannes ouvrira ses portes du samedi 19 au mercredi 23 février au Festival International des Jeux. L'entrée étant libre et gratuite, tous ceux qui se trouvent dans la région à ce moment-là pourront venir essayer les meilleurs jeux parus cette année, que ce soient des jeux vidéo ou des jeux de cartes, de plateau, de rôle, de réflexion... Vous pourrez aussi, comme chaque année, participer à des tournois ou à des initiations d'échecs, de dames, de bridge, de backgammon, d'Othello, d'Abalone, de Scrabble, de Go, de belote, et même à des tournois de jeux de rôles, et il devrait y avoir quelques GN (grandeur nature) si mes informations sont bonnes. Joystick participe à l'événement et va même jusqu'à faire partie du jury qui décerne les As d'Or, récompensant les meilleurs jeux du monde de l'univers. En semaine, le festival sera ouvert de 13h à 19h30, et le week-end, de 10h à 19h30. On vous y attend nombreux.



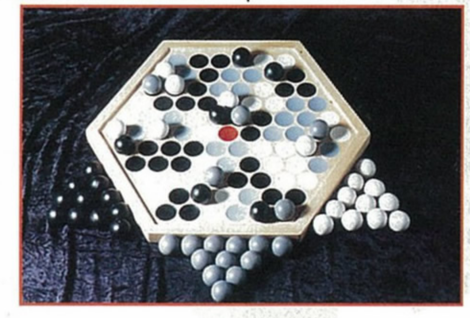
LA NEWS CRYPTÉE DU MOIS

Apparemment la partie concernant les Thrustmasters, dans notre hors-série PC, n'était pas assez détaillée; nous en profitons donc pour vous donner quelques infos supplémentaires. Tout d'abord, Les FCS et FCS Pro n'ont en fait pas tout à fait la même mécanique. Le FCS Pro possède ainsi des entrailles entièrement en métal, contrairement au FCS, et est plus "dure" à la manœuvre. Le WCS Mark II, ensuite, comporte des voyants qui ne sont pas que des décorations mais permettent au contraire au pilote de savoir quand tel ou tel bouton est activé. Très pratique pour savoir si le train d'atterrissage est rentré ou non, etc. Le palonnier quant à lui, permet un ajustement précis lors de l'alignement avec des cibles terrestres, ou des pistes d'atterrissage. Enfin, et probablement la plus bête des erreurs, les prix indiqués n'étaient pas les bons. On les récapitule: le FCS est à 690 francs, le FCSPro à 1090 francs, le WCS Mark 2 à 1090 francs, et le Rudder Control Systel à 990 francs.



PUSHER

Si vous vous intéressez au hasard, et surtout à la manière de l'exploiter à votre avantage, Pusher, jeu de plateau des éditions Theta, devrait combler vos attentes. Il s'agit d'un plateau hexagonal comportant des alvéoles; les joueurs doivent faire tomber des boules colorées sur d'autres boules, en fonction des couleurs des alvéoles. Tout est dans la manière de donner une pichenette à la boule pour qu'elle aille où on voudrait qu'elle aille, sachant que même si elle y va effectivement, il y a de grandes chances pour que ça provoque un mouvement imprévu des boules avoisinantes qui vont en pousser d'autres, etc. Énervant et rigolo.



PETITE ANNONCE

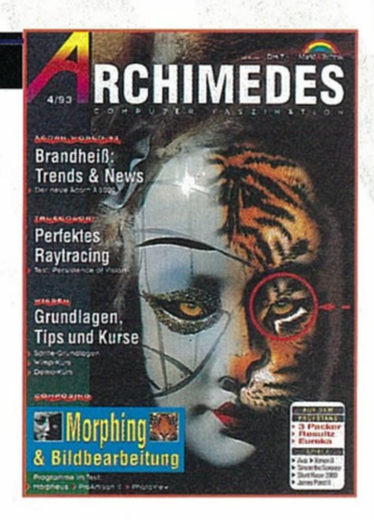
Les visiteurs du SuperGames Show ont pu constater, de visu, que ce qu'on racontait sur l'IVS de la société ORN était loin d'être exagéré: grâce à un écran bleu, une caméra et un peu de savoir-faire, le joueur se voit sur un téléviseur en train de pousser une balle virtuelle, de taper sur des combattants virtuels, etc. L'IVS est un véritable système de réalité virtuelle, et là, j'en profite pour faire une parenthèse. On a tendance, en ce moment, à nommer "réalité virtuelle" ce qui n'est finalement qu'une vision en "caméra subjective", comme on dit dans le cinoche: c'est-à-dire que la scène est vue à travers les yeux du personnage. Mais ça n'est pas la vraie véritable réalité virtuelle palpable et concrète, qui elle, implique que le joueur est totalement immergé, au moyen d'un casque ou autre, dans un univers différent – ou qu'il agit physiquement sur des objets vituels. ORN, donc, a développé un vrai système virtuel, puisque c'est en bougeant son corps que l'on agit sur les objets à l'écran. Bref, tout ça pour vous dire qu'ils ont besoin de programmeurs pour développer les applications qui vont se greffer sur ce noyau. Et plutôt que chercher des programmeurs en C, en Pascal ou en assembleur, ils cherchent des programmeurs en n'importe quoi pourvu que ça marche. Si vous avez déjà écrit des démos ou des bouts d'animations ou des jeux complets, vous pouvez les contacter pour proposer vos services en écrivant à ORN, 153 rue de l'université, 75007 Paris.

RELIEF

Sanyo vient d'annoncer la première télé au monde permettant de voir en relief sans l'aide de lunettes. C'est un écran d'un peu plus d'un mètre de diagonale, constitué de milliers de demi-cylindres sur lesquels est projetée une image 3D; par effet de prisme, chaque œil ne reçoit que la moitié du signal lumineux. Sortie prévue cette année, mais pour l'instant seulement au Japon. Parallèlement, Panasonic vient d'annoncer la télé la plus plate du monde (10 centimètres d'épaisseur pour 36 cm de diagonale, avec un LCD à matrice active, quasiment aussi lumineux qu'un téléviseur classique). Il ne reste plus qu'à espérer qu'ils vont s'associer pour nous fabriquer des écrans géants extra-plats et ultra-3D.



EURÊKA



L'informatique à ceci de particulier que tout y va plus vite, que les gens réagissent presque, par la force de l'habitude, à la vitesse de l'électron, comme un microprocesseur. Ainsi, nous apprenons à l'instant que l'éditeur allemand Markt & Technik lance un journal consacré à l'Archimedes. Rappelons que cette machine fabriquée par Acorn fut lancée en 87.

INAPERCU ?

Figurez-vous que je suis tombé malade, ce mois-ci. Ça fait très mal, j'ai failli mourir. En dehors de ça, ça m'a permis de redécouvrir OXYD MAGNUM, un jeu allemand distribué en France par Application Systems, à classer parmi les meilleurs jeux d'action-réflexion bien foutus. Comme il n'est pas cher du tout et qu'il tourne sur toutes les machines — Falcon y compris, il n'y a vraiment aucune raison de se priver...

(Thierry Chaupette)

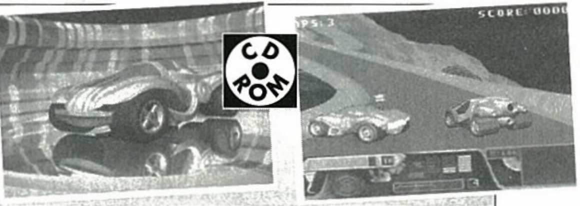


PC COMPATIBLE PC/CD ROM

Des nouveautés CD Rom géniales !!!

MEGARACE NEW

Un jeu d'une nouvelle génération qui ouvre la voie de ce que seront les jeux de demain sur CDRom. Des graphismes futuristes précalculés à l'aide de 3D Studio qui vous permettront d'évoluer sur 16 circuits pour des courses délirantes !

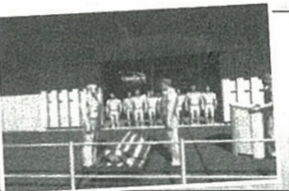


CD ROM

Tout le catalogue MICROMANIA sur 3615 MICROMANIA

PACIFIC STRIKE NEW

Une simulation de vol réalisée par Origin System qui vous met aux commandes des divers avions , des Wildcat, Hellcat... et ce pendant une période historique majeure : l'attaque de Pearl Harbor !







MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !



NEW

THE SETTLERS

Vous êtes le Roi ... avec trois autres qui veulent également imposer leur suprématie ! Alors construisez et imposez votre supériorité avec stratégie ou avec force !



NEW

ARENA

Un jeu de rôle passionnant et d'une profondeur incroyable ! Réalisé de main de maître par les auteurs de Terminator Rampage, vous seriez fou de vous en priver !

NEW

GABRIEL KNIGHT

Un jeu à la réalisation parfaite de l'éditeur Sierra. Vous incarnez Gabriel et cherchez à élucider une vague de crimes rituels qui a déferlé sur la Nouvelle-Orléans ! Maintenant sur CD.

CD ROM



NEW

POLICE QUEST 4

Dans ce 4 ème volet digne des épisodes précédents vous devez arrêter un criminel laché dans la ville qui menace votre coéquipier. Enfin la version CD Rom que vous attendiez tous !

CD ROM



NEW

SIM CITY 2000

Vous voilà Maire d'une future métropole et son avenir dépend de vos qualités de gestionnaire. Luttez contre le taux croissant de criminalité en investissant dans l'éducation et la recherche, en trouvant les matières premières des années 3000...



NEW

LANDS OF LORE

La version CD Rom du jeu de rôle médiéval réalisé par les auteurs de Eye of Beholder 1 et 2. Retrouvez la légendaire "Pierre de la Vérité" pour sauver le Roi Richard.

CD ROM



NEW

MICROCOSM

Vous êtes miniaturisé et jeté dans le corps du président de Cybertech, une corporation puissante. Une succession de shoot'em up dans des graphismes d'enfer.

CD ROM

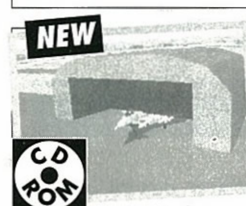


NEW

LEISURE SUIT LARRY 6

La toute dernière aventure de Larry, le dragueur invétéré . Un réel nouveau jeu où tous les compartiments de jeu ont été améliorés ! A découvrir de toute urgence.

CD ROM



NEW

TFX

La version CD Rom du Hit PC de Noël. Des vues multiples, zooming, caméra externe à placement variable, le choix entre 3 avions: F22 - F117A et un avion expérimental, plus de 20 missions.

CD ROM



LITIL DEVIL

Qui n'a pas rêvé d'être un "Pitit" Diable !? Eh bien avec Litil Devil, incarnez un bon petit diable et faites preuve de réflexion et de vivacité afin de mettre la corne sur la "Pizza du Glouton ".

HIT

IN EXTREMIS

Une superbe réalisation par Delphine/ Blue Sphère : Toutes les dernières techniques de programmation au service d'un jeu d'action où vous incarnez un flic de l'espace !



HIT

REBEL ASSAULT

Une jeu spécialement développé pour le CD Rom PC. Vous vivez l'aventure de la "Guerre des Etoiles" dans son intégralité grâce à une animation et une musique inégalée.

CD ROM

ATARI ST/AMIGA

NOUVEAUTES A VENIR

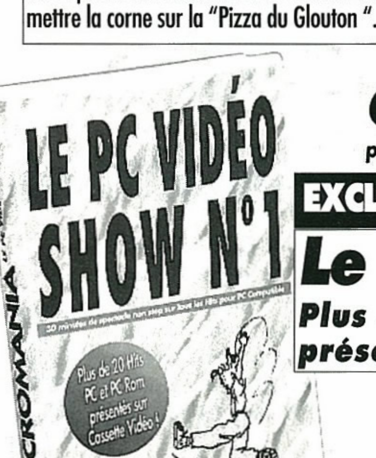
Ambermoon	Pinball Spécial
Apocalypse	Rally
Assassin Rmix	Ryder Cup
Beneath a steel Sky	Second Samourai
Bubba N Stix	Silverball
Cyberpunk	Super Ski 3
Darkmere	TFX
King Quest 6	The Setllers
Mr Nutz	Winter Olympics

TOP 20 ST/AMIGA

Mortal Kombat	ND/289F
Canon Fodder	ND/299F
O.M. Football	ND/249F
Elite 2 Frontier	199/199F
Body Blows 2	ND/249F
Alien Breed 2	ND/249F
Genesia	ND/349F
Body Blows	ND/199F
Civilization	ND/299F
Jurassic Park	ND/249F
Dogfight	ND/299F
Dreamlands	ND/289F
F117 A Nighthawk	ND/299F
Zool 2	ND/249F
Fury of Furies	ND/249F
Wing Commander	ND/299F
Syndicate	ND/249F
Pinball Fantasies	ND/289F
Alien 3	Nd/249F
Grand Prix	ND/299F
Black Sect	ND/299F

MANETTES

Manette SPEEDKING	125 F
Manette NAVIGATOR	159 F
QUICKJOY 3 Supercharger	99 F



GRATUIT

pour 400 F d'achats (offre non cumulable)

EXCLUSIF : PC VIDEO SHOW N° 1

Le PC Vidéo Show

Plus de 20 titres PC et CD Rom présentés sur cassette vidéo



299F

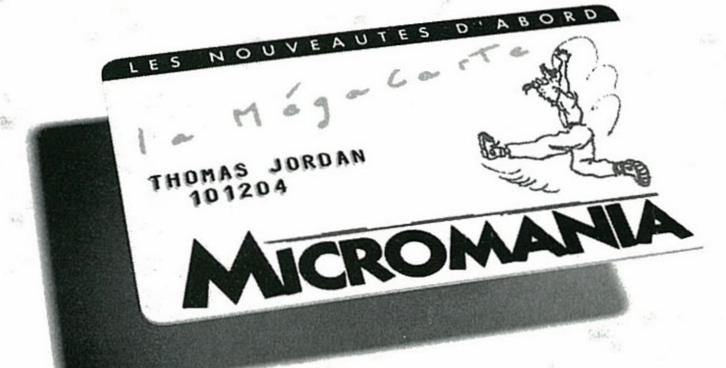
Gravis PC noire

Joystick analogique 3 boutons entièrement réglable : tension du stick (8 positions de ferme à mobile), autocentrage, sélecteurs rotatifs permettant de définir la fonction de chaque bouton.

Gamepad PC Gravis

199F

Joypad analogique 8 directions créé pour votre PC 386 ou plus. Position turbo et fonction réversible pour droitiers ou gauchers, 4 boutons entièrement configurables : des options uniques pour un joypad unique. 1 stick amovible est inclus.



* Sauf sur les Consoles - Remise différée

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

Des jeux déments sur 3615 MICROMANIA

Avec la Mégacarte, 5% de remise* sur des prix canons, même sur les promotions.

Un nouveau magasin Micromania à Montparnasse !

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 45 49 07 07

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07
Magasin agrandi

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs - 84, av. des Champs-Elysées
RER Ch. de Gaulle-Etoile - Métro George V
Tél. 42 56 04 13
Ouvert 7 jours/7
Magasin agrandi



MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78



MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91



MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23



MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

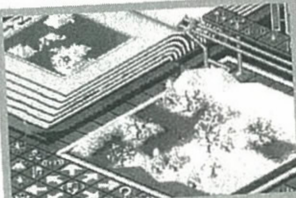


MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82



MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial de Villeneuve d'Ascq
Niveau bas - Tél. 20 05 57 58

MICROMANIA
Apple Macintosh



POPULOUS

Au début une planète déserte. Vous incarnez un Dieu tout puissant et décidez d'apporter la vie sur cette misérable Terre. A vous de la peupler et de diriger votre peuple vers son apogée. Utilisez au mieux vos pouvoirs célestes (maladie, tremblements de terre, naissance et mortalité...) pour contrecarrer les plans de votre adversaire.

SIM CITY 2000



Vous voilà Maire d'une future métropole et son avenir dépend de vos qualités de gestionnaire. Luttez contre le taux croissant de criminalité en investissant dans l'éducation et la recherche, en trouvant les matières premières des années 3000.

LE TOP 10 MICROMANIA	
Chuck Yeager Air Combat	399 F
Break Line	199 F
Civilisation	349 F
Indy 4	399 F
Legend of Kyrandia	349 F
Red Baron	299 F
A Train	369 F
Prince Of Persia	349 F
Tristan pinball	199 F
Carrier at War	399 F

LES MANETTES	
Gravis Mouse Stick	649 F
Gravis Gamepad	389 F

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

J 19 Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)	+ 29 F
Précisez Disk ☐ Cartouche ☐ **Total à payer =**	F

Nom ....
Adresse ....
.... Tél.
Code postal .... Ville

LIVRAISON GARANTIE PAR COLISSIMO

Commandez par tél. 92 94 36 00
Ouvert de 8h à 19h du lundi au vendredi, de 9h à 19h le samedi

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ...../..... Signature :

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **35** F) pour frais de remboursement
N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Séga ☐ Super Nintendo ☐ Apple Macintosh

LES LUMIERES DE



Avant de vous lancer dans les allées du plus grand salon des jeux vidéo du monde ; de vous saouler de nouveautés, de noms de programmeurs et d'éditeurs, de machines révolutionnaires ; de vous remplir la tête de bruits de couloirs, de ragots et de compte-rendus de conférences ; avant de sonder ensemble les têtes pensantes du jeu pour y entrevoir les tendances de l'année tout juste entamée et encore pleine d'espoir ; avant tout ça, jouons les touristes et traînons dans les rues de la ville qui accueille, chaque année, le CES d'hiver : Las Vegas la fière et magnifique.

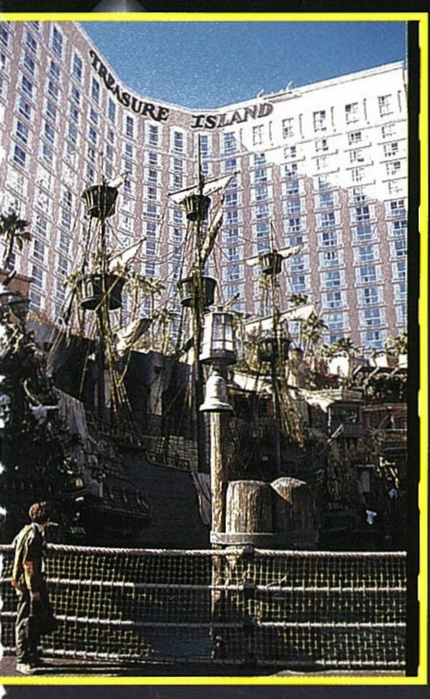
PAR SEB



De nos jours, Las Vegas - les pâturages - porte bien mal son nom. En lieu et place des étendues désertiques, on trouve des hôtels gigantesques, des casinos toujours plus vastes, de larges rues, et des touristes qui arrivent chaque jour par milliers dans la ville pour tenter leur chance face aux bandits manchots. Au milieu du désert, en plein Nevada, non loin du Grand Canyon, un Disney World pour adultes a poussé sous les yeux émerveillés de l'Oncle Sam. Symbole parfait de l'Amérique démesurée, tape-à-l'œil et amoureuse du fric facile, Las Vegas ne cesse de grandir et d'aller plus loin dans la folie. Plus rêve américain que jamais, la ville peut décider de transformer tout nouvel arrivant en millionnaire, à coups de jetons de casino.

VULGAIRE VOIE DE GARAGE AU DÉBUT DU SIECLE

Fondée en 1905, tout juste voie de garage de la ligne de chemin de fer liant Salt Lake City à Los Angeles pendant des années, avec ses trois cabanes, ses deux tas de charbon et demi et ses cinq péquenots paumés, Las Vegas n'avait rien de la ville lumière qu'elle allait bientôt devenir. Alors que l'Amérique toute entière s'enlisait dans les conséquences économiques dramatiques de la crise de 1929, une vaste entreprise divine pour la ville démarra en 1931 : la construction d'un immense barrage dans la région de Las Vegas. Résultats, des milliers de nouveaux arrivants qui s'installent dans la région pour occuper des emplois tout frais. L'argent faisait sa première apparition dans



Le Treasure Island vous fera côtoyer les pirates. Entouré d'eau à vagues artificielles où mouillent deux trois mâts reconstitués, cet hôtel imposant illustre parfaitement la nouvelle génération d'établissements qui voient le jour à Vegas : plus grands, plus originaux, plus fous.



L'entrée du M.G.M. construit par les studios de cinéma du même nom, désormais le plus grand hôtel du monde avec plus de 5 000 chambres.

La région a beau manquer d'eau, l'hôtel Mirage fait halluciner ses clients avec une piscine-oasis féerique.

le coin, depuis il ne l'a jamais quitté et n'a cessé de fructifier.
Au début des années 40, un touriste un peu particulier posa ses valises sur le sol encore poussiéreux de Las Vegas. Benjamin Seigel, plus connu sous le nom de Bugsy, membre célèbre du Syndicat du Crime, venait traîner dans l'Ouest pour étendre ses activités malhonnêtes de rackets en tous genres. Véritable visionnaire, il trouva en Las Vegas la fille pleine de promesses qu'il attendait, et y fit construire l'immense et superbe Flamingo Hotel. L'inauguration de l'établissement, délirant pour l'époque et encore impressionnant de nos jours, réunissait bon nombre de stars hollywoodiennes et de personnalités en tous genres. Las Vegas, pour la première fois, attirait l'attention de toute l'Amérique, les yeux du monde entier allaient être rivés vers elle.

24 HEURES SUR 24, LES MACHINES À SOUS AVALENT LES DOLLARS

Après la Seconde Guerre mondiale, et avec la reprise de l'économie, l'exemple de Bugsy Seigel fut très largement suivi, et bientôt des hôtels énormes tels Desert Inn, Sands, Dunes et autres se mirent à pousser comme d'immenses cactus dans ce qui ressemble de moins en moins à un désert désolé. Les halls de ces palaces se transforment rapidement en hangars pour milliers de machines à sous, pour tables de roulettes, de baccara et de black jack. Sans interruption, de jour comme de nuit, les joueurs venus du monde entier viennent tenter leur chance en rêvant d'empocher les millions de dollars promis dans tous les coins.
Se promener dans les rues de Las Vegas n'a rien d'une balade citadine habituelle. Là-bas, les casinos ne succèdent qu'aux hôtels luxueux, enchaînements parfois entrecoupés par la présence d'une boîte à strip-tease, autre spécialité locale incontournable. Si le Nevada est le seul état américain à autoriser les jeux d'argent, il est également le seul à contrôler pleinement la prostitution. Les bordels ont refait leur apparition dans la région, et à tous les coins de rues de Las Vegas, les TUC locaux vous distribuent des prospectus vantant les mérites de ces établissements, ou en affichant les avantages de demoiselles qui, après un simple coup de fil, viendront vous rejoindre dans le confort de votre chambre d'hôtel, en moins de trente minutes, comme les pizzas, et aussi brûlantes.

LAS VEGAS SE PRÉPARE POUR L'AN 2000

Les hôtels de Las Vegas sont de plus en plus gigantesques et proposent toujours plus d'attractions et de divertissements à leurs clients. Depuis la fin des années 80, le seul appât du gain ne suffit plus, le Caesar's Palace accueille les grands matchs de boxe, le Mirage propose des shows de magiciens, et le tout nouveau Louxor en forme de pyramide abrite le Virtua Land de Sega avec une salle de jeux d'arcades top niveau. On ne compte déjà plus les salles de projections avec son THX et sièges montés sur vérins qui vous balancent dans les couloirs de mines en images de synthèse ou qui vous lâchent sur les pistes de ski à fond de train.
Depuis quelques mois, les enfants sont autorisés dans les grands hôtels de Las Vegas, la ville affiche clairement ses intentions : attirer les familles entières et plus seulement les retraités ou les hommes d'affaires. D'ic ài l'an 2000, de nombreux parcs d'attractions auront vu le jour dans les alentours, et Las Vegas sera plus impressionnante et ludique que jamais.



Tous les mondes s'entrechoquent à Las Vegas. Au milieu de la ville, un château digne de Legoland se dresse depuis 1990 : l'Excalibur. A l'intérieur, ambiance côte de maille en plastique, banquets et Merlin enchanteurs maquillés jusqu'aux oreilles.

Kitsch à souhait, des figurants déguisés en romains traînent dans les vastes halls de l'hôtel Cæsar's Palace.

Dans les couloirs de la galerie marchande du Cæsar's Palace se dressent des statues au milieu d'une fontaine. Régulièrement, les personnages s'animent, parlent, émerveillent enfants et ploucs venus du fond du Texas, et souhaitent la bienvenue à tous.

CES Las Vegas, Le calme plat

On rencontre toutes sortes de personnages dans les couloirs du CES de Las Vegas.

Plus vaste que l'année précédente, plus fréquentée et frénétique, cette édition 94 du salon de l'électronique et des jeux vidéo de Las Vegas n'en était pas moins décevante. Peu de nouveautés renversantes et pas d'événement véritablement excitant à se mettre sous la dent.

N'allez pas croire que les couloirs du CES étaient vides, loin de là : les moniteurs, plus que jamais, hypnotisaient les visiteurs à coups de scrollings, d'animations et d'affichages 3D mappés, shadés et Gouraudisés ; tandis que les hauts-parleurs défonçaient les oreilles et scotchaient sur place. Mais après un premier, et très long tour de reconnaissance de tous les éditeurs et constructeurs présents pour la plus grande fête du jeu vidéo du monde, il fallait se rendre à l'évidence : nous connaissions et nous vous avions déjà parlé de pratiquement tous les titres, et ce, quelles que soient les machines. La tendance qui pointait déjà son nez au dernier CES de Chicago se confirme donc : les éditeurs sortent moins de jeux dans tous les sens et se concentrent plus longtemps sur des développements de qualité. Les techniques ont évolué, et CD-Rom, Full-Motion, castings et séances avec acteurs obligent, la création d'un jeu n'a plus rien à voir avec l'époque ou deux copains pouvaient créer, éditer et distribuer un jeu depuis leur cave de banlieue.

Nous vous avons tout de même déniché quelques titres qui feront sensation dans les mois à venir. De crainte de trop nous répéter, sans vouloir vous bourrer le crâne à outrance, constatez tout de même que les jeux sur CD-Rom sont de plus en plus nombreux. Toutes les bécanes ont maintenant leurs lecteurs et ce n'est pas l'arrivée de la 3DO en France cette année, l'étonnant dynamisme des ventes de CD32 en Europe et les surprises que nous réservent le CDI qui freineront cette tendance. Quelle que soit votre machine, comme nous étions passé des cassettes aux disquettes il y a quelques années, il faudra passer sur ce support digital maintenant incontournable.

Une fois de plus nous avons été soufflés par la qualité de l'organisation de ce salon gigantesque. Et même s'ils ont le mérite d'être ouverts au public, ce qui n'est pas le cas du CES de Las Vegas réservés aux professionnels, les salons français ressemblent, en comparaison, à des kermesses scouts de campagnes sous la pluie.

« Ouais, génial, Las Vegas. Limousine avec chauffeur super sympa. Il fait beau. La ville est magnifique, la vie est belle. »

L'un des coins les plus intéressants du salon, le très vaste stand 3DO Panasonic avec une bonne vingtaine de machines en démonstration.



SPECTRUM HOLOBYTE

Ces derniers temps, Spectrum Holobyte s'est plus consacré à l'édition de produits développés à l'extérieur. Cet épisode de Star Trek marque le retour à la distribution de produits maison.

STAR TREK THE NEXT GENERATION - A FINAL UNITY

STANDARD: PC CD-ROM

SORTIE PRÉVUE: PRINTEMPS 94

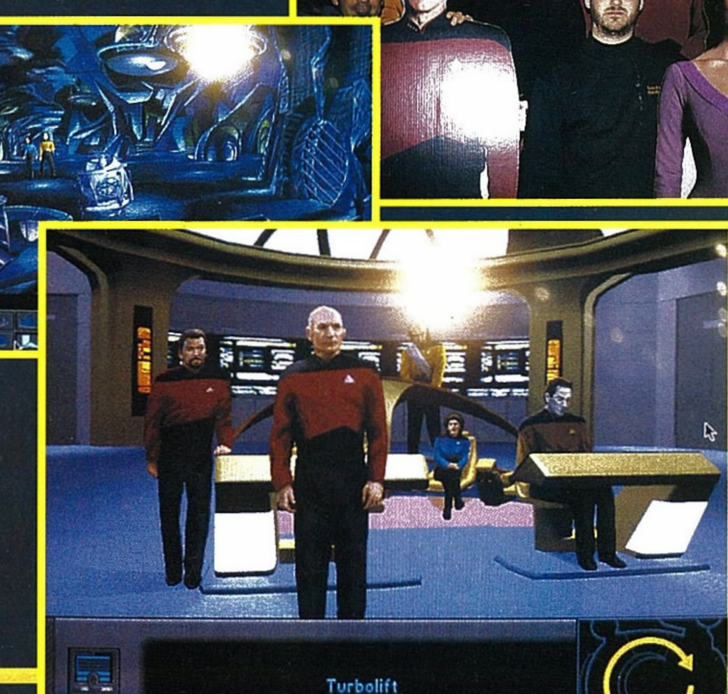
Le labyrinthe des adaptations de Star Trek sur ordinateur n'en finit plus de s'étendre. Spectrum Holobyte s'apprête à y ajouter une pièce tortueuse dans le courant de cette année. Moins populaire en France, mais pas moins kitsch, c'est de la série The Next Generation qu'il s'agit là. Plus de capitaine Kirk ou de Monsieur Spock, mais toujours des sous-pulls bicolores et des tas de gadgets ringards.

Vous incarnerez tous les membres de l'équipage, vous les téléporterez sur des planètes inconnues et tenterez d'entrer en contact avec toutes les formes de vies aliens possibles et imaginables. Pour chaque planète habitée, vous traverserez de superbes écrans dessinés en SVGA. Très design, colorés, ils transforment Star Trek en jeu d'aventure où les personnages se déplacent à coups de pointe et click et de manipulations d'icônes. A chaque fois, des petites séries d'énigmes vous attendent. Les animations des personnages et des décors sont très réussies, l'ambiance du jeu n'en est que plus intense.

L'autre partie du jeu est occupée par l'exploration de l'espace. Pilotez le NCC-1701 D, découvrez de nouvelles régions de l'univers et évitez au maximum les combats contre d'autres races.

Une sortie vivement attendue par tous les fans de la série, mais qui conviendra sûrement aux autres joueurs tant le soft semble riche et intéressant. En tous les cas, il est très beau, pas de doute.

Au milieu des personnages cartonnés, Erol Otus, Mathias Genser et Gregg Seelhoff.



MICROPROSE

Du nouveau du côté de chez Microprose avec deux simulateurs qui risquent bien de marquer d'un grand pas l'évolution du genre, tant l'aspect graphique a été travaillé.

F-14 FLEET DEFENDER

STANDARD: PC

SORTIE PRÉVUE: PRINTEMPS 94

Le titre du jeu est explicite, le prochain simulateur de vol Microprose vous case derrière le manche à balai d'un F-14 Tomcat et vous fera décoller du pont d'un porte-avions pour des missions de protection. Le regard bien fixé sur votre radar, vous foncerez sur tous ceux qui s'approchent un peu trop près de l'immense flotte dont vous avez la charge.

Les graphismes de F-14 Fleet Defender sont particulièrement étonnants, jamais les détails n'ont été si nombreux sur la carlingue d'un avion. Des couleurs de partout, des ombres, le tout animé avec une rapidité exemplaire. Pour ce qui est des décors au sol, là aussi le réalisme est de rigueur, et des images satellites ont été utilisées pour reconstituer les régions dans lesquelles vous évoluerez avec le jeu.

De jour, de nuit, vos missions seront nombreuses et vous feront transporter des charges impressionnantes de missiles et de bombes à foutre sur la tronche de vos ennemis.

Arrêtez de regarder Top-Gun et ses ballets de F-14 Tomcat, Microprose va vous permettre de faire bien mieux que Tom Cruise dans quelques mois.









MICROPROSE SUITE

ACROSS THE RHINE

STANDARD: PC

SORTIE PRÉVUE: PRINTEMPS 94

Microprose quitte les cieux pour un court instant et s'installe confortablement dans les plus célèbres tanks de la Seconde Guerre mondiale. Du débarquement de Normandie jusqu'à la chute de Berlin, vous aurez l'immense joie de piloter les Shermans M4 américains ou les Panzer Pzkfw allemands, selon le camp que vous aurez choisi. Vous dirigerez un tank à la fois, en prenant la place du pilote, du tireur de tourelle, ou bien vous donnerez des ordres tactiques à des groupes entiers de tanks, d'artillerie et d'infanterie. Across the Rhine n'est pas seulement un simulateur de combat, il intègre également bon nombre d'éléments stratégiques. Le design est très soigné, très clair, et les graphismes des chars et des décors sont poussés. Leurs animations ne laissent pas à désirer, et le couple Roger Rapidité et Bernadette Fluidité s'ébat joyeusement dans le lit d'Across the Rhine.
Le développement du jeu a encore un long chemin semé d'embûches devant lui, mais, déjà, le soft nous a méchamment accrochés. Pour l'instant, il est vrai que les simulateurs de chars n'avaient pas encore atteint le niveau de ce que l'on connaît en matière de simulation de vol. Avec Across the Rhine de Microprose ou Armored Fist de Novalogic, les choses vont bientôt être remises en bonne place.







MERIT SOFTWARE

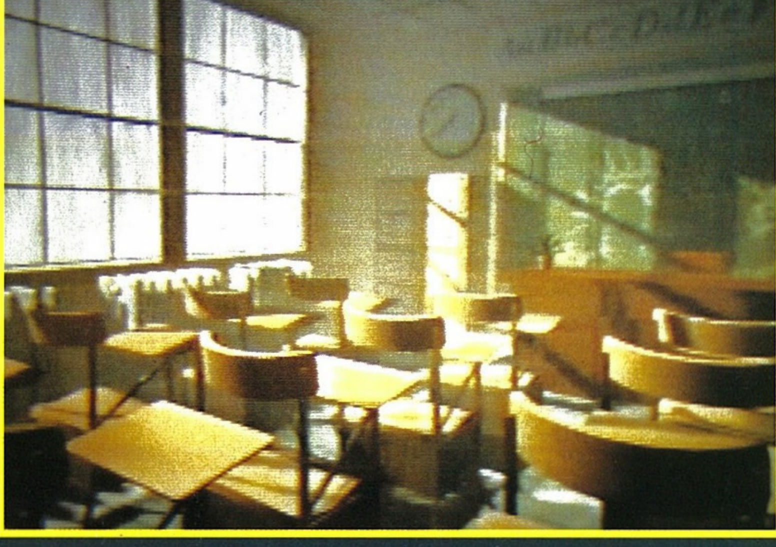
Cet éditeur texan peu connu pour l'instant en Europe tient enfin le produit qui sort du lot. L'une des rares nouveautés véritablement impressionnante de ce salon.

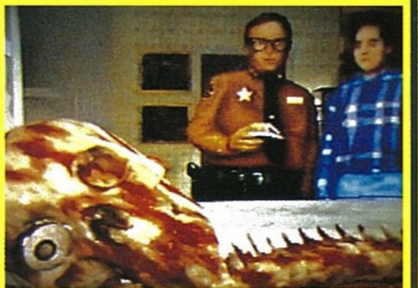
HARVESTER

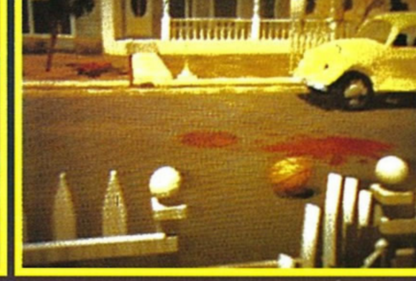
STANDARD: PC CD-ROM

SORTIE PRÉVUE: COURANT 94

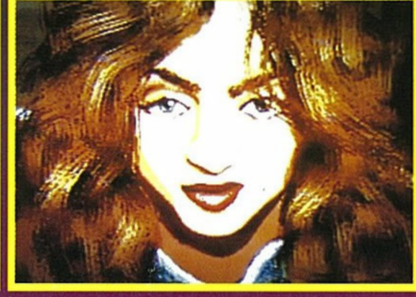
Gilbert Austin, scénariste et concepteur de jeux prestigieux comme Privateer, Wing Commander II et Strike Commander, présentait pour la toute première fois son prochain titre à paraître sur PC CD-Rom : Harvester. Apparemment, le très cher Gilbert n'est pas sorti indemne de la Twin Peaks Mania : l'ambiance de Harvester, et le scénario même ne sont pas sans rappeler la série TV indispensable du génial David Lynch. Le joueur va évoluer dans un village paumé au fin fond des Etats-Unis, se réveillant un matin frappé d'une amnésie profonde à souhait. Rapidement, il s'apercevra que tous ceux qui l'entourent, habitants du village ou même membres de sa famille, ont quelque chose à cacher. Des événements très louches se sont déroulés dans le coin.
Graphiquement parlant, comme vous pouvez le constater sur les photos qui traînent autour de ces lignes, Harvester est d'une beauté saisissante. C'est maintenant classique, mais réalisé avec plus ou moins de classe, les décors de Harvester sont actuellement développés entièrement en images 3D précalculées, avec surfaces, textures et effets de lumières en tous genres. Les graphistes de Future Vision, l'équipe qui développe le jeu pour Merit Software, font actuellement de véritables merveilles qui les placent parmi les plus grands du monde. Entre Cryo et Trilobyte, sur le même petit piédestal.
Le jeu est entièrement parlant, nous ne savons pas encore si une version française est prévue. Les acteurs engagés à l'occasion des doublages n'ont pas l'air de charlots et ils apportent une sacrée ambiance au jeu, qui en avait déjà une bien lourde. Sanglant, flippant, très violent, Harvester est l'un des produits à suivre de très près cette année. Bien évidemment, nous ne le lâchons pas pour vous donner toutes les infos dès que le soft se met à gigoter un peu plus.









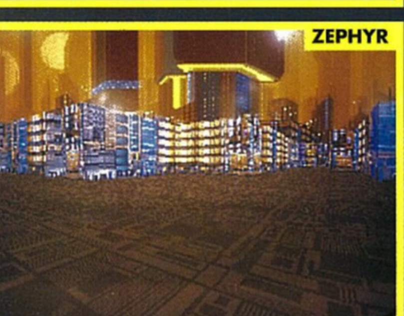


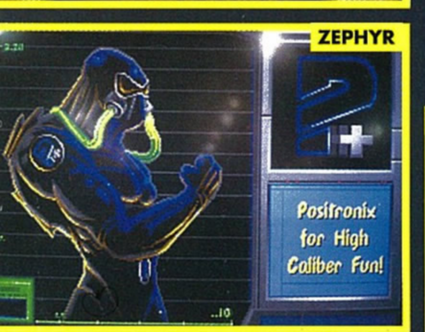


NEW WORLD COMPUTING

L'année 94 chez NewWorld Computing sera synonyme de variations des genres. Plus connu pour ses jeux de rôles ou ses wargames, l'éditeur se met à l'arcade et à l'aventure-action.


ZEPHYR


ZEPHYR



ZEPHYR

ZEPHYR

STANDARD: PC

SORTIE PRÉVUE: JUIN

Ce jeu d'arcade vous catapulte dans des couloirs, des labyrinthes futuristes à bord d'un tank armé de lasers et de missiles en tous genres. Jusqu'à six joueurs, dirigés par l'ordinateur, ou par des humains connectés en réseau, ou par ligne modem, peuvent s'affronter.
La technique utilisée dans Zephyr est maintenant des plus classiques; avec des décors 3D recouverts de textures mappées à la Wolfenstein, comme on dit. Les graphismes sont réussis, mais l'intérêt du jeu vient de la rapidité d'animation et de l'action stressante affichée en plein écran. Histoire de rendre le tout encore plus attrayant, un véritable scénario opposera les différents joueurs qui se seront simplement lancés dans de simples duels à mort. Vous lutterez contre les MegCorporations, dans différentes zones de combats, dans les décors variés d'une douzaine de planètes : dans le désert, sous l'eau, sous la neige, et autres réjouissances.

INHERIT THE EARTH

STANDARD: PC

SORTIE PRÉVUE: MARS

Les êtres humains ne sont plus qu'un vieux souvenir, et la Terre qui abrite les héros de Inherit the Earth n'ont rien à voir avec Mr Tout le Monde que vous avez croisé dans la rue tout à l'heure. En fait, les acteurs du jeu sont des êtres hybrides entre animaux et humains, des tas de bestioles qui marchent sur leurs pattes arrières. Le joueur dirige, par exemple, un renard guerrier qui a soif d'aventure et de conquête et qui part explorer des territoires inconnus.



Avec tous les éléments classiques du jeu d'aventure et de rôle sur micro, Inherit the Earth propose en plus de nombreuses énigmes et des graphismes en 3D isométrique tout à fait réussis. Les animations des personnages sont amusantes, fluides et rapides, et le scénario du jeu promet pas mal de surprises.
Si vous entrez avec aisance dans la peau de Rif le Renard, peut-être que vous réussirez à découvrir le secret qui se cache derrière la disparition de tous les humains.

HEROES OF MIGHT & MAGIC

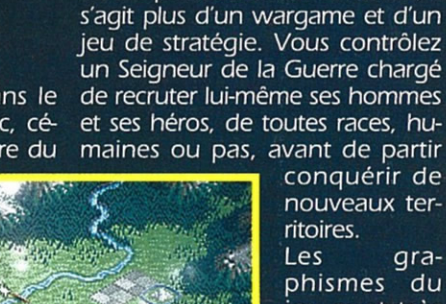
STANDARD: PC

SORTIE PRÉVUE: JUIN

Ce soft, qui se déroule dans le monde de Might and Magic, célèbre série de jeux d'aventure du même éditeur, est très différent de ses prédécesseurs. Cette fois, il s'agit plus d'un wargame et d'un jeu de stratégie. Vous contrôlez un Seigneur de la Guerre chargé de recruter lui-même ses hommes et ses héros, de toutes races, humaines ou pas, avant de partir conquérir de nouveaux territoires.
Les graphismes du jeu sont très fins puisque développés en SVGA, les animations des personnages, des chevaux qui cavalent n'en sont pas moins réussis. Véritable wargame, Heroes of Might and Magic vous fera placer et déplacer vos troupes sur des dizaines de cartes différentes. Des événements aléatoires contrôlés par l'ordinateur peuvent surgir à tout moment, tandis que les combats s'effectueront en vue rapprochée sur les hommes. Chacun, selon sa spécialité, utilisant ses armes.
Une façon originale de changer sa gamme de produits, tout en gardant une cohérence avec les anciens titres.



HEROES OF MIGHT & MAGIC


HEROES OF MIGHT & MAGIC


INHERIT THE EARTH



INHERIT THE EARTH



INHERIT THE EARTH

REVELL CD



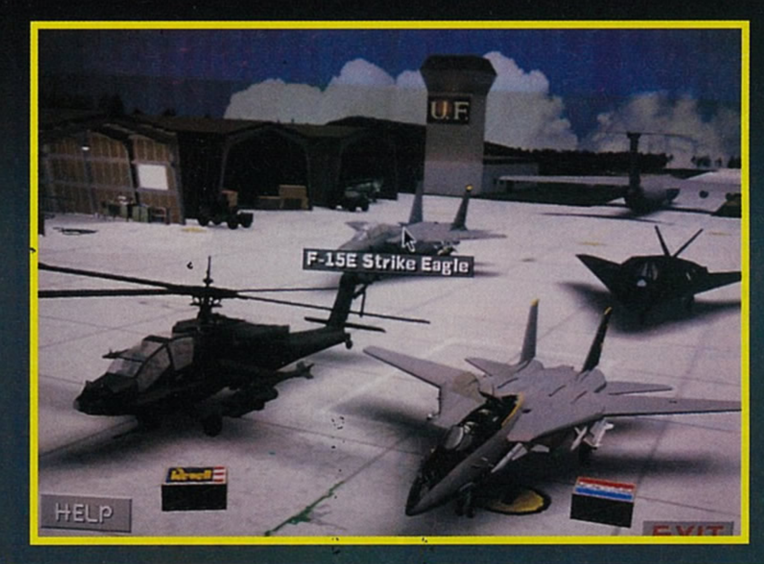
Le plus grand constructeur de modèles réduits au monde reconduit son expérience du jeu vidéo pour la troisième fois. Cette fois, il ne s'agit plus de voitures mais d'avions.

OPERATION AIRSTORM

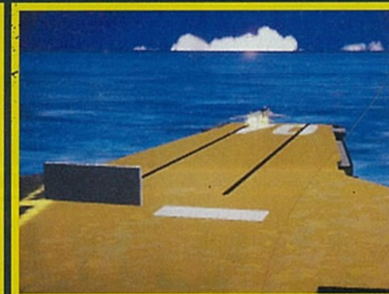
STANDARD: PC CD-ROM

SORTIE PRÉVUE: AVRIL

Comme pour ses titres précédents, Revell CD agrémente sa boîte de jeu d'une maquette plastique à monter vous-même, avec vos petits doigts. En plus, sur le CD-Rom, une notice entièrement en vidéo vous guidera pour la bonne construction de l'engin. Beaucoup plus chic que les feuilles noir et blanc agrémentées de croquis pourris qu'on utilise habituellement.
Le jeu lui-même vous propose de piloter différents avions de combats F15-E, F14 Tomcat F-117A Stealth Fighter ou même l'hélicoptère Apache AH-64A. Plusieurs missions vous enverront combattre dans les airs, en vue de détruire les installations militaires d'une armée qui vient d'agresser violemment, à l'encontre de toute les règles de bienséance internationales, votre pacifique voisin. Détruisez des sites de lancement de Scud, massacrez l'artillerie adverse, bombardez les ponts, faites tout sauter.







Le jeu est bien sûr en 3D, avec des techniques qui datent un petit peu maintenant, mais qui ont le mérite d'être rapides. Pas vraiment un simulateur, Operation Airstorm tient beaucoup plus du jeu d'arcade facile à aborder.

AMERICAN LASER GAMES



Bien décidés à ne pas sortir du chemin tracé par Mad Dog McCree, les créateurs d'American Laser Games remettent la table avec un autre film interactif qui se déroule cette fois dans les années 30.

WHO SHOT JOHNNY ROCK ?

STANDARDS: PC CD-3DO

PHOTOS: PC

SORTIE PRÉVUE : FÉVRIER

American Laser Games s'est d'abord fait connaître dans les salles d'arcades, avec le succès que l'on sait obtenu par Mad Dog il y a quelque temps, et par celui réservé à Mad Dog II en ce moment. Le principe des jeux American Laser Games est simple, vieux comme le monde, mais tout ce qu'il y a d'efficace.

Le joueur sert un flingue un plastique dans sa petite main et tire sur tout ce qui bouge à l'écran. Rien de plus. Seule nouveauté, et c'est elle la responsable du succès, le jeu est entièrement filmé, avec acteurs, décors dignes de petites productions télé et son réalistes.
En ce qui concerne Who Shot Johnny Rock, le principe est identique, mais cette fois vous traînerez dans tous les lieux fréquentés par la mafia en plein milieu des années 30. Votre but est de trouver l'assassin d'un chanteur très populaire, Johnny Rock, justement.
Digitalisations de bonne qualité, décors plus réussis que dans Mad Dog, Who Shot Johnny Rock ne peut que plaire à ceux qui appréciaient l'ancêtre de ce jeu.
D'ici au mois de mars, American Laser Games commercialisera un pistolet à brancher sur la 3DO. Pour PC il faudra malheureusement utiliser la souris.







INTERPLAY

Alors que la sortie du très attendu Stonekeep est encore repoussée de quelques mois, sans plus de précisions, Interplay propose deux nouveautés pour PC, dont une nouvelle déclinaison de Star Trek.

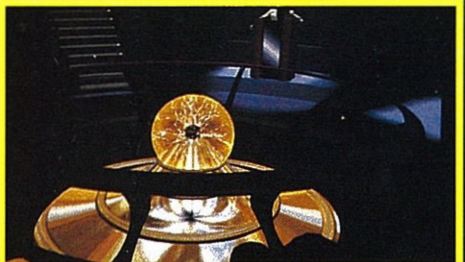
STARFLEET ACADEMY

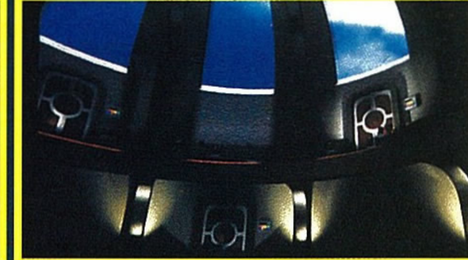
STANDARD: PC

SORTIE PRÉVUE: ETE 94

Interplay ne s'en cache pas : sortir un jeu dont le titre comprend les mots "Star" et "Trek" est synonyme d'un succès commercial assuré, une licence qui rapporte. Alors que Star Trek Judgement Rites fait son fier sur les rayons des magasins (testé dans ce numéro), Interplay nous laisse jeter un œil sur le développement du prochain membre de la famille : Starfleet Academy.
Cette fois, vous n'incarnerez pas les membres de l'équipage de l'Enterprise, mais vous entrerez dans la peau d'un tout jeune membre de l'école des pilotes de la flotte de combat Star Trek. Accrochez-vous bien, vos professeurs ne sont pas les premiers crétins venus, et le capitaine Kirk lui-même viendra vous donner des cours et vous enseignera ses secrets.
Montez dans les classements des élèves, pilotez des vaisseaux de plus en plus imposants, sautez de mission en mission avec dextérité, et prenez enfin part à la guerre contre les Klingons.
Le jeu a encore de longs mois de développement devant lui. Pour l'instant, nous n'avons vu que l'introduction du jeu et quelques écrans de combats. Les graphismes 3D sont très réussis, et surtout entièrement en SVGA. Dès que nous réussirons à soutirer plus d'informations aux programmeurs d'Interplay, vous en profiterez dans les pages de Joystick.





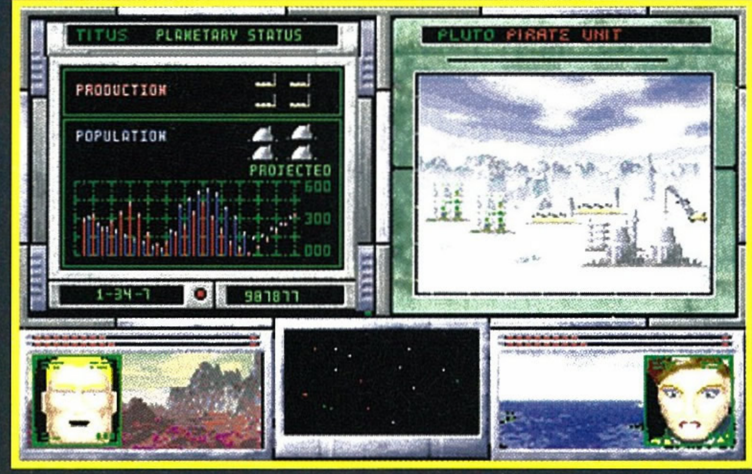


STAR REACH

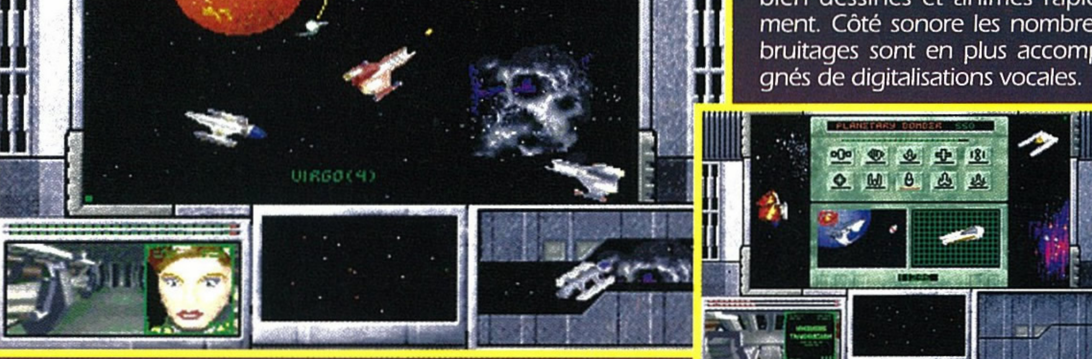
STANDARD: PC

SORTIE PRÉVUE: FEVRIER

Mélange de stratégie et d'action, Star Reach illustre une fois de plus la saine obsession d'Interplay pour tout ce que le futur réserve aux étoiles. Deux joueurs s'affrontent dans une course à la domination de l'univers, le premier conquérant, c'est vous, et le second pourra être dirigé par l'ordinateur ou par un autre joueur humain. Dans ce cas, l'écran de jeu se divise joyeusement en deux pour offrir une parfaite simultanéité dans l'action.



Les joueurs dirigent de vastes armadas de vaisseaux et de troupes, et devront se débrouiller pour gérer tout ça le plus habilement possible. Vous mènerez des combats pour conquérir des planètes, récupérer des minerais, construires de nouveaux vaisseaux, entretenir les autres tout en combattant et en déjouant les pièges de votre adversaire. Faites grandir votre empire, écrasez l'ennemi.
Les graphismes sont plus que charmants, entièrement en 3D, bien dessinés et animés rapidement. Côté sonore les nombreux bruitages sont en plus accompagnés de digitalisations vocales.



ELECTRONIC ARTS

La plupart des nouveautés présentés par Electronic Arts au salon de Las Vegas tournaient sur 3DO. Nous nous pencherons donc sur un titre PC que nous avons déjà annoncé, mais qui a bien avancé maintenant.





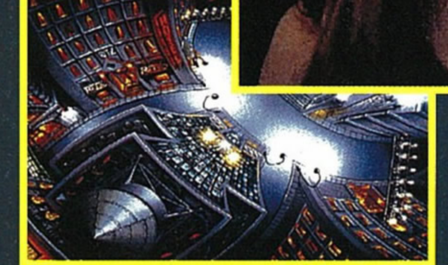
NOCTROPOLIS

STANDARD: PC - PC CD ROM
SORTIE PRÉVUE: MARS

Les adultes s'intéressant aux jeux vidéo sont de plus en plus nombreux, et il faut bien avouer que souvent les thèmes abordés par les softs sont un peu trop "gamins" pour eux. C'est de cette réflexion qu'est parti le développement de Noctropolis sur PC, réalisé un jeu d'aventure mature qui conviendrait enfin à des adultes. Le soft ne devrait d'ailleurs être que le début d'une longue série.

Noctropolis met en scène un personnage employé dans un magasin de bandes-dessinées fan des histoires de super héros. Un jour, suite à un gros pétage de plomb de l'espace, de la logique et du temps, notre vendeur de BD se retrouve en plein cœur de Noctropolis, la ville des super héros, aux côtés de Stiletto son super gentil préféré. Il devra l'aider à lutter contre les anti-héros qui sévissent dans la ville.
Les graphismes de Noctropolis combinent magnifiquement décors dessinés en 256 couleurs, et personnages filmés et digitalisés.

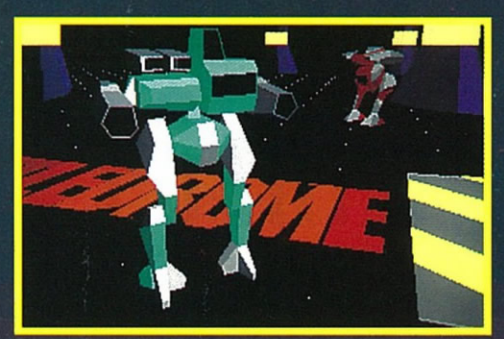
L'ambiance du jeu est résolument sombre, inquiétante et flippante à souhait. Côté maniement, rien de bien compliqué puisqu'on se retrouve face au classique système de pointe et click utilisé maintes et maintes fois dans les jeux d'aventures depuis pas mal d'années.

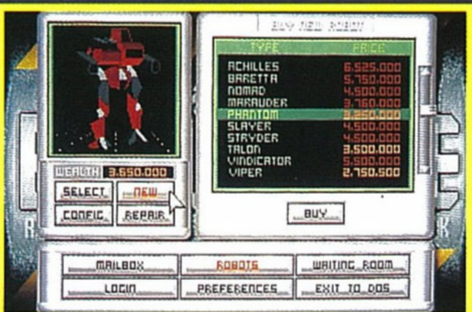


DYNAMIX

Le public a toujours réservé un accueil chaleureux aux produits Dynamix. Cette attitude altruiste et joyeuse ne devrait pas s'altérer dans les mois à venir vu la qualité des titres annoncés.

BATTLEDROME



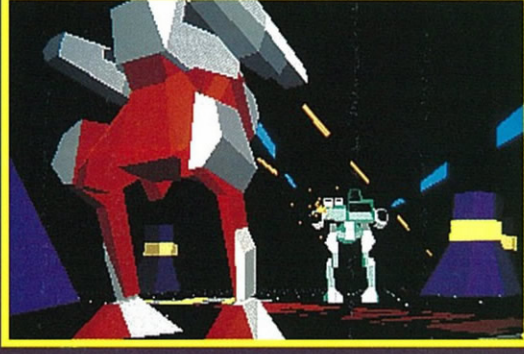


STANDARD: PC
SORTIE PRÉVUE: PRINTEMPS 94

Depuis quelque temps, les géants de métal sont à l'honneur, et l'année 94 verra la sortie de deux produits concurrents d'un genre assez semblable : Mechwarrior d'Activision et Battledrome de Dynamix.
Battledrome vous balance dans des arènes de combats pour monstres d'acier aux commandes de puissants robots Metaltech. Vous affronterez différents adversaires, les uns à la suite des autres, en duel, dans une course à la gloire et à l'argent. Entièrement réalisé en 3D calculée en temps réel, rapide et extrêmement design, Battledrome se veut stressant et roi des montées d'adrenaline.

De nombreuses vues extérieures sont accessibles à tout moment, par simple pression d'une touche, ainsi que des vues suivies par des caméras mobiles qui vous montreront les combats sous tous les angles.
Battledrome permet également à deux joueurs de s'affronter en temps réel, en connectant deux PC par modem ou câble null-modem. Option toujours très prisée des joueurs fanatiques de compétitions.





EN BREF

Le développement de Aces of the Deep, simulateur de sous-marin, continue son petit bonhomme de chemin. Les animations et les graphismes 3D sont plus beaux que jamais, et la version finale arrive normalement cet été.
Autre nouveauté Dynamix qui ne devrait malheureusement pas être distribuée en France : Front Page Sports Baseball, ce sport n'étant pas jugé suffisamment populaire dans notre pays.

CRYSTAL DYNAMICS

Fondée assez récemment (juin 1992), la société Crystal Dynamics n'est connue pour l'instant que pour ses titres sur 3DO. L'éditeur met maintenant les pieds dans le monde du PC et risque bien de faire grimper sa côte de popularité auprès du public.

THE HORDE

STANDARDS: PC-PC CD-ROM-3DO

SORTIE PRÉVUE: MARS





Pour la réalisation des séquences vidéo de The Horde, des animations en Full Motion Video qui entrecoupent l'action de The Horde, Crystal Dynamics a fait appel à de véritables acteurs auprès des studios d'Hollywood. Entre autres célébrités, les plus cinéphiles et les plus attentifs d'entre vous reconnaîtront Michael Gregory que vous avez peut-être vu dans Robocop, Total Recall ou encore Lawnmower Man. Bref, à l'instar des grands éditeurs déjà installés depuis tellement longtemps que lurette ne paraît plus si belle, Crystal Dynamics joue les entremetteurs et marie 7e art et art du jeu.

En ce qui concerne le soft luimême, la surprise est agréable puisque The Horde s'annonce comme un très bon titre, bien réalisé, original et surtout tordant de rire. Le joueur dirige un jeune héros armé d'une magnifique épée qu'il manie fièrement à deux mains (quoique un peu gauchement encore), chargé de défendre un petit village d'invasions de monstres gloutons.

Le monde médiéval fantastique recèle de pouvoirs magiques, de monstres, et d'armes étranges. L'action est représentée en 3D isométrique, le personnage se déplace dans toutes les directions et tente d'éliminer toutes les sales bestioles qui apparaissent avant qu'elles ne dévorent tout sur leur passage : habitants paisibles, vaches tranquilles et calmes maisons, rien ne les arrête. Les animations des personnages sont absolument géniales, les déplacements parfaitement étudiés des monstres ou du héros vous feront exploser de rire.

Au fur et à mesure des niveaux votre village devient plus important, plus riche, plus vaste et donc plus difficile à garder. Régulièrement, les séquences vidéo sont déclenchées pour illustrer l'évolution des événements.



MAXIS

Alors que le magnifique et très attendu SimCity 2000 arrive enfin sur PC, testé ce mois-ci, Maxis annonce un nouveau partenariat avec l'équipe de développement Luminaria basée à San Francisco. Leur premier jeu a tout pour plaire.

WRATH OF THE GODS

STANDARDS : PC CD- MAC CD

PHOTOS : MAC • SORTIE PRÉVUE : MARS

Les adorateurs de l'autel Multimédia vont être comblés : Wrath of the Gods colle parfaitement aux produits de leurs rêves : graphismes et animations entièrement composées à partir de photos et de digitalisations vidéo ; voix, musiques et bruitages digitales ; et un scénario aux vagues senteurs éducatives.
Avec humour, les programmeurs de Luminaria vous font voyager dans le temps et dans l'imaginaire et vous envoient dans la Grèce Antique aux milieux de tous les mythes qui remplissent les livres d'histoire. Descente aux enfers, flirts avec Athena, combats avec les Cyclopes, avec l'Hydre, rencontres avec une palanquée de dieux et de héros : ils sont tous là, et ils feront tout pour vous empêcher de regagner le royaume que vous avez perdu.
Les graphismes sont d'une rare qualité, et l'interface intelligente du programme parfaitement intuitive ne vous demandera pas plus de manipulations que le maniement de la souris.
Traités avec une douce ironie, les mythes grecs sont quelque peu secoués pour laisser place à des scènes plus dignes des Monthy Pythons et de La Vie De Brian que de la conception classique des rapports homme-dieux.







SSI

Pas moins de quatre nouveautés sont annoncées pour les mois à venir, SSI remporte haut la main le titre d'éditeur le plus productif du salon.

AL-QADIM

STANDARDS: PC - PC CD

SORTIE PRÉVUE: MARS

Mélange de jeu d'action, d'aventure et de rôle, Al-Qadim vous plonge dans un monde imaginaire hautement inspiré des contes des Milles et Une Nuits. Le joueur incarne un jeune homme prêt à tout pour faire renaître l'honneur de sa famille spoliée il y a de cela de trop nombreuses années. Dans sa quête, notre jeune héros devra lutter contre toutes sortes d'ennemis, et surtout contre les terribles mauvais génies qui règnent sur toutes les régions alentour.
Suivant le moteur des jeux de rôles AD&D, Al-Qadim ne vous permet pourtant pas de créer votre personnage. Au fur et à mesure de l'aventure vous en apprendrez de plus en plus sur le personnage que vous contrôlez, tout le scénario est largement lié à l'histoire du héros lui-même.
Entièrement composé de graphismes VGA en 256 couleurs, affiché en 3D isométrique avec des sprites souvent de bonne taille, Al-Qadim est un jeu bourré d'action qui laisse autant de place aux combats qu'aux phases de réflexion, où vous devrez vous torturer les méninges pour trouver comment passer telle ou telle énigme. Différents niveaux de jeu permettent d'adapter Al-Qadim à l'expérience de chacun.
Les musiques arabisantes évoluent selon l'action et la tension de ce qui se passe à l'écran, les rois du vocabulaire pompeux appellent ça des musiques cinématiques.



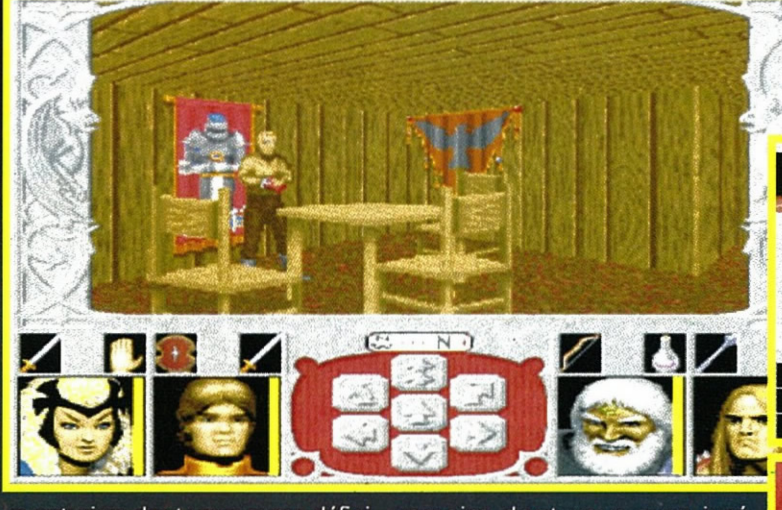


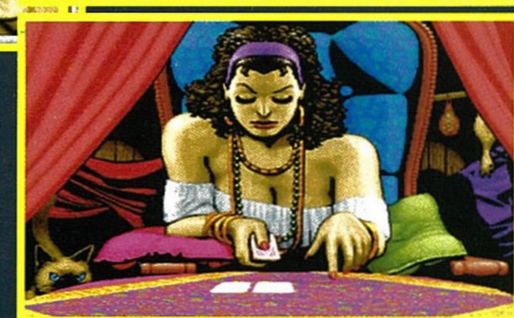


RAVENLOFT

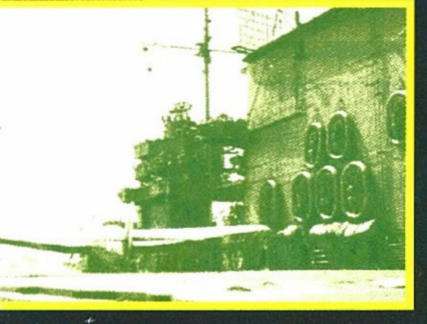
STANDARDS: PC - PC CD

SORTIE PRÉVUE: AVRIL





Chauve-souris, dents pointues, gargouilles menaçantes et châteaux inquiétants : l'ambiance de Ravenloft se veut gothique et flippante. Ce jeu de rôle officiellement inspiré du moteur Advanced Dungeons & Dragons, met en scène vampires et leurs chasseurs, loups-garous, pieux, eau bénite et crucifix, le tout dans un scénario élaboré et plein de rebondissements.
Les graphismes sont affichés en VGA haute résolution 320 x 400, 256 couleurs ; ce qui est plutôt inhabituel dans ce genre de soft surtout que la fenêtre de jeu est plutôt large. Entièrement en 3D animée, Ravenloft vous place à la tête d'une équipe de quatre aventuriers dont vous aurez défini les caractéristiques avant de vous lancer dans l'aventure. Aussi bien en intérieur qu'en extérieur, Ravenloft propose une variété de scènes considérables qui vous mènera aussi bien dans les rues d'un petit village que dans de sombres forêts ou dans les catacombes du château de Strahd, le vampire dont vous avez juré d'obtenir la tête.
Histoire de vous faire trembler encore plus, SSI a intégré des musiques dignes des pires films d'horreur, musiques qui ne cesseront de tourner tandis que vous évoluerez dans le monde de Ravenloft.

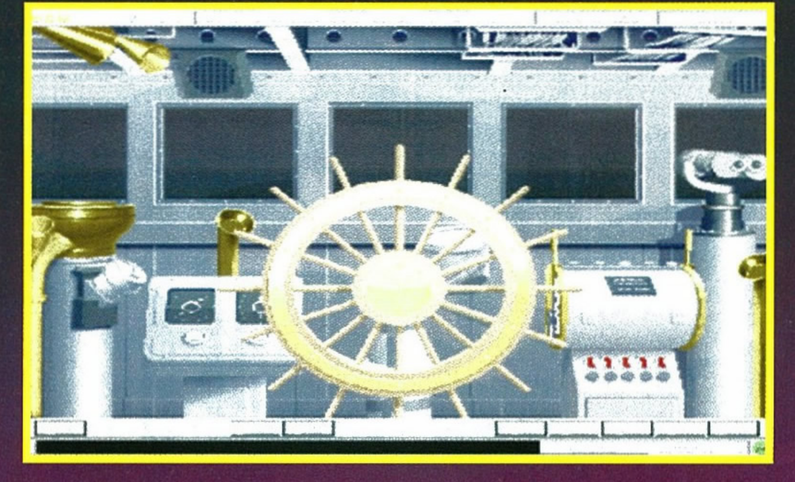


GUADALCANAL GREAT NAVAL BATTLES II

STANDARDS: PC - PC CD

SORTIE PRÉVUE: FIN FEVRIER

Cette fois vous allez pouvoir retracer les grandes batailles navales du Pacifique sud qui se sont déroulées de 1942 à 1943, avec notamment la célèbre bataille de Guadalcanal. De nombreux scénarios sont intégrés au jeu, scénario qui respectent positions et forces en place de façon historique, mais cette suite de Great Naval Battles autorise également la création de vos propres scénarios, assurant ainsi une durée de vie confortable au jeu.
Les graphismes de Guadalcanal sont entièrement en Super VGA 640 x 480, autant dire que la finesse est au rendez-vous. Toutes les fonctions classiques des jeux de stratégie et de combat sont présentes, avec en plus la possibilité d'enregistrer vos actions sur le magnétoscope virtuel du jeu afin de les admirer, par la suite, sous tous les angles.
De nombreuses photos et voix digitalisées poussent encore un peu plus loin le réalisme et l'ambiance du jeu.





DARK LEGIONS

STANDARDS: PC - PC CD

SORTIE PRÉVUE: AVRIL

Avant toute chose, Dark Legions est un jeu de combat, de lutte à mort entres créatures de toutes races, de toutes spécialités. Sorciers, démons, trolls, orcs et autres sales bestioles vont s'en mettre plein la tronche pour votre plus grande joie. Mais Dark Legions a la bonne idée d'intégrer des notions de stratégie, et les combats devront être abordés le plus finement possible avant d'être exécutés sauvagement.
Deux armées composées de créatures diverses, jusqu'à 50 dans chaque camps, s'affrontent. Vous pouvez lutter contre l'ordinateur, ou contre un autre joueur connecté par modem ou cable null-modem. Encore plus drôle.
Les nombreuses options de réglages de niveaux permettent de ne jamais refaire la même partie, et assurent de bonnes grosses doses d'amusement.
Les combats sont visualisés de deux façons différentes, de côté, avec une légère perspective cavalière, et du dessus pour mieux voir les mouvements tactiques de vos personnages.
Pièges, magie et toutes sortes d'armes sont au programme pour que les combats soient encore plus meurtriers. Un jeu très simple qui laisse la plus grande place possible à l'amusement défouloir.





DYNAMIC DIMENSIONS

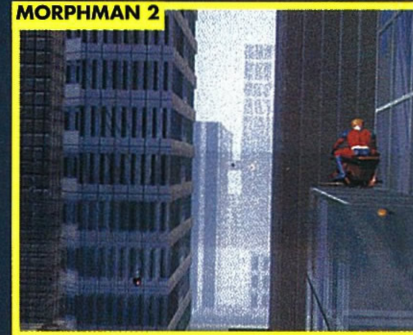
Société toute nouvelle dans le monde du jeu micro, Dynamic Dimensions n'a pas encore mis les pieds en France. Les distributeurs ne devraient pas tarder à se manifester.

MORPHMAN & MORPHMAN II

STANDARD: PC CD ROM

SORTIE PRÉVUE: INCONNUE

Morphman, premier produit de Dynamic Dimensions, est déjà disponible aux States depuis quelques mois : si nous ne vous le présentons qu'aujourd'hui, c'est qu'il n'a pas trouvé d'importateur officiel jusqu'à maintenant. Entièrement réalisé en 3D précalculée, Morphman peut être fier de ses graphismes superbement animés et des ses ambiances sonores dignes du CD-Rom. Le jeu en lui-même, pour ce que nous avons pu en voir, semble réussi et plein d'humour. Le joueur dirige Morphman, un super-héros capable de se transformer, de "morpher", en quasiment n'importe quoi : chaise, enclume, chat mort ou poisson rouge. Amoureux de la paix et du règne du bien, Morphman n'hésite pas une seconde à partir en guerre contre des scientifiques qui fabriquent des armes chimiques capables de mutations génétiques terribles. Bientôt, Morphman réussira à s'introduire dans la forteresse des méchants, et devra se dépêcher pour sauver l'humanité en danger. Un scénario absolument génial et incroyable d'originalité, comme vous pouvez le constater... Peu importe après tout, puisque le jeu est bien réalisé. Quant à Morphman 2, qui devrait sortir peu avant l'été et dont nous vous présentons une image en exclusivité, il laissera plus de place à l'action, avec des scènes de combats en 3D dans le ciel de Chicago.



MISSION STUDIOS CORPORATION

Né du départ de certains membres de Velocity – souvenez-vous de Spectre sur Mac et sur PC –, un nouvel éditeur est né. Ses membres foulaient pour la première fois les tapis du CES avec un jeu qui a tout pour rappeler le très classique Elite.

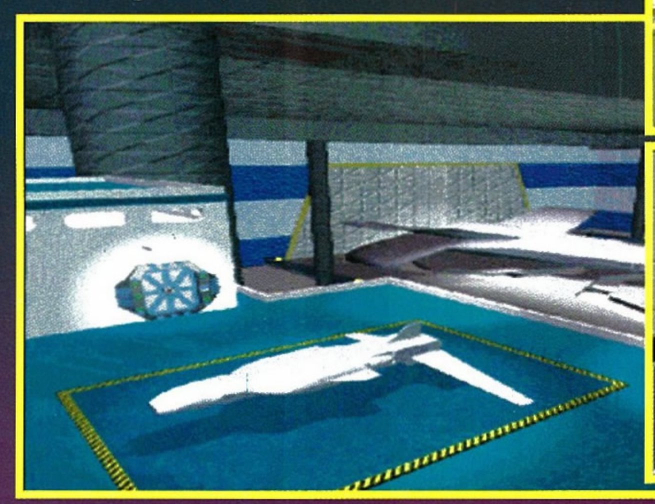
BATTLE-CRUISER 3000AD

STANDARD: PC

SORTIE PRÉVUE: FIN MARS

Derek Smart, ancien programmeur consultant chez IBM, est lancé depuis quelques mois maintenant dans le développement de son premier jeu. Succession de premières fois, le jeu sera édité par la toute nouvelle société Mission Studios Corporation.
BattleCruiser 3000AD est un jeu d'exploration, de gestion et de combats futuriste qui se déroulent à travers de nombreuses galaxies. Les graphismes, entièrement réalisés en 3D et en SVGA s'il vous plaît, nous ont joyeusement chatouillé la rétine, même si nous n'avons que peu d'éléments du jeu pour l'instant. BattleCruiser se veut une véritable simulation où vous pourrez gérer tous les éléments du vaisseau. Chaque petit circuit aura le droit à son entretien, chaque membre d'équipage recevra vos ordres, et le jeu tout entier est modulable.
De station en station, de planète en planète, vous traverserez huit systèmes solaires pour installer et faire régner la paix dans des régions qui ne connaissent que le chaos depuis leur naissance.







SIERRA ON LINE

Ces derniers mois Sierra nous a littéralement comblé en sortant nombre de nouveautés. Ce n'est pas fini pour autant, Roberta Williams prépare Phantasmagoria pour l'année prochaine, un jeu d'aventure effrayant, et Sierra s'apprête à sortir Outpost en mars. Tout va bien.

OUTPOST

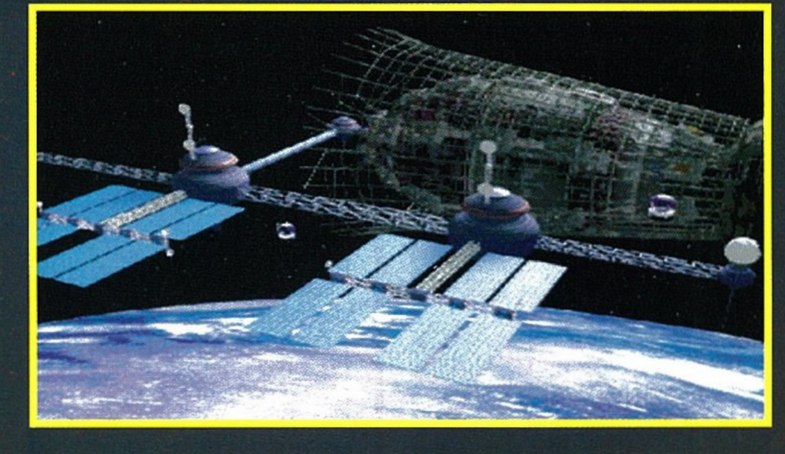
STANDARD: PC CD-ROM WINDOWS

SORTIE PRÉVUE: MARS

Outpost a été créé par Bruce Balfour, ancien membre de la NASA avant de bosser chez Sierra, assisté du programmeur Greg Tomko-Pavia membre de l'équipe de navigation du satellite Galileo. Deux véritables spécialistes des questions d'exploration de l'espace qui ont mis leurs connaissances au service d'un jeu qui s'annonce tout ce qu'il y a de plus excitant.
La Terre est menacée d'être détruite par une gigantesque météorite : vous êtes chargé d'organiser la construction d'un énorme vaisseau capable d'emporter quelques centaines d'êtres humains au fin fond de l'espace, à la recherche d'une planète à coloniser. Vous dirigez absolument tous les aspects de cet ambitieux projet, de la sélection des humains qui monteront à bord, les heureux élus, jusqu'à la création du vaisseau mère lui même. Peu de temps après votre départ, la Terre est percutée par l'énorme amas de matière, et raye définitivement notre planète des cartes de l'univers. Vous devenez alors le dernier espoir de l'humanité, l'aventure de la colonisation peut commencer. Une fois que vous aurez trouver la planète que vous voulez occuper, le jeu peut alors véritablement commencer. Outpost se transforme en une sorte de Sim City de l'espace où vous construirez votre colonie pas à pas: installez les usines, les bâtiments d'habitations, les unités de production d'air, etc. De nombreux problèmes de gestion et de réflexion vous tombent rapidement sur le coin de la tronche. Votre population doit s'étendre, prospérer, vous devez la nourrir tout en lançant des recherches dans tous les domaines scientifiques.
Graphiquement parlant Outpost est absolument magnifique. Entièrement réalisé en haute résolution, le jeu profite en plus d'un environnement Windows des plus agréables qui ouvre les portes aux joies du multifenêtrage. Des centaines d'animations réalisées entièrement en 3D, précalculées, illustrent toutes les étapes du jeu. Toutes ces animations s'inspirent des véritables travaux de la Nasa en matière d'exploration interplanétaire : autant dire que l'ambiance d'Outpost est à la fois futuriste et doucement réaliste.









« Voilà, c'est fini. Hop, plus qu'à rentrer, à remonter dans notre Limousine de 20 mètres. Rejoindre l'aéroport., retour vers Paris. Le bar de la bagnole est vide, la télé en noir et blanc, le chauffeur un peu vieux. Si ça se trouve il est à moitié sourd, ou même un peu con, ce conducteur. Voire complètement crétin.
De toute façon il comprend même pas le français. Et puis il peut toujours s'accrocher pour que je parle en ricain, nom de Dieu.
Je suis sûr qu'il a oublié de vérifier la pression des pneus. C'est un nul, ce mec. Genre il flambe parce qu'il conduit une limousine de daube. Dans une ville pourrie, en plein désert.
N'importe quoi ce bled, Las Vegas, on crève de chaud le jour, on se les gèle la nuit. La vie est trop pourrie, c'est pas croyable. Je suis bien content de rentrer »



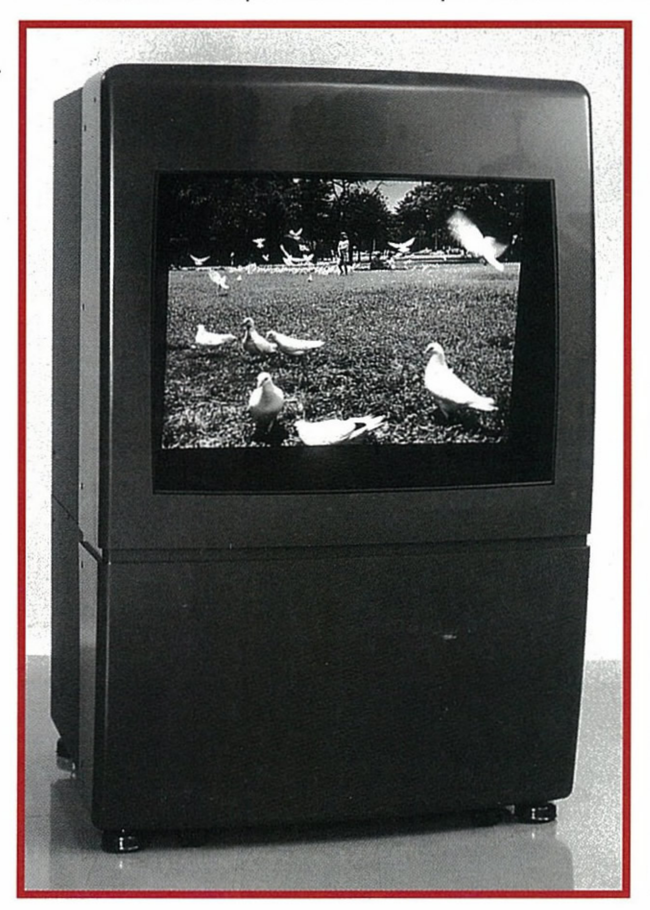
LE SHOPPING DU CES

Matos du futur et gadgets du présent

Pendant des heures et des heures nous avons parcouru les allées du CES de Las Vegas à la recherche des nouveaux gadgets, des interfaces à venir qui vont bientôt nous simplifier ou nous révolutionner la vie. Nous avons fouiné partout, retourné les stands dans tous les sens, secoué tous les fabricants exposants. Voici ce que nous avons trouvé digne d'intérêt : préparez-vous, ça sort bientôt !

LA TÉLÉ EN 3D DE SANYO

Terminé, hop ! Aux oubliettes, les lunettes avec filtres rouge, vert ou je ne sais quoi. A la poubelle les appendices qu'on se colle sur la tronche pour admirer des images en 3D. Au CES de Las Vegas Sanyo présentait la première télé 3D au monde qui n'utilise pas l'ombre d'une paire de lunettes. Sous la forme d'une grosse télé classique, avec écran LCD de 40", la télé 3D de Sanyo nous vous demande pas d'autre effort que de vous installer dans votre fauteuil. Simulant la vision stéréoscopique des yeux humains, cette télé offre profondeur et avant-plans aux images qu'elle affiche. Attention, pour être en 3D les émissions diffusées doivent être filmées avec un équipement spécifique de deux caméras. Impossible de brancher la télé Sanyo sur votre magnétoscope pour regarder Sacrée Soirée en ou le porno de Canal+ en 3D...

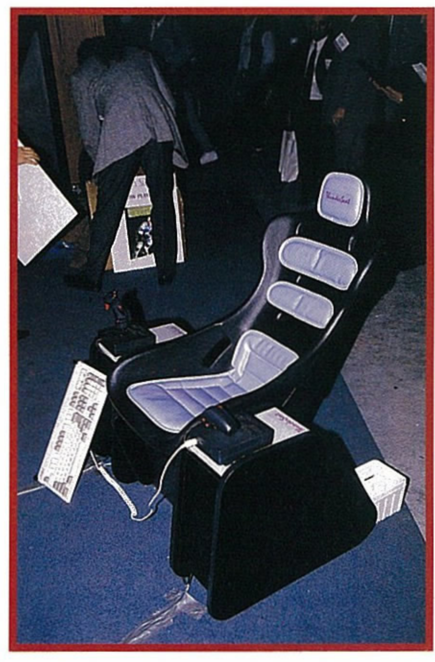


Le petit film de démonstration présenté par Sanyo avait de quoi en emballer plus d'un : les personnage vous tendent des objets, un aigle arrive du fond de l'écran et se pose juste devant vous, là, tout près, deux gamins font de la balançoires et vous collent littéralement leurs pieds dans la tronche. Bref, on s'y croirait.

Pour l'instant cela coûte une fortune, mais pas de doute, il s'agit là de la télé de l'avenir et tout devrait évoluer à la baisse en quelques années.



UN VOLANT THRUSTMASTER POUR PC



Quand on voit la qualité des simulateurs de voitures disponibles sur PC on ne peut que rêver d'avoir un volant branché sur sa bécane pour se croire encore plus dans la course. Thrusmaster, déjà connu pour ses manettes de qualité, s'apprête à commercialiser un volant complet, avec pédales, boîte de vitesses et boutons divers pour PC : le Formula T1 Driving Control. L'engin était en démonstration sur le salon et il répond à toutes les attentes : excellent !



MUSIQUE VIRTUELLE

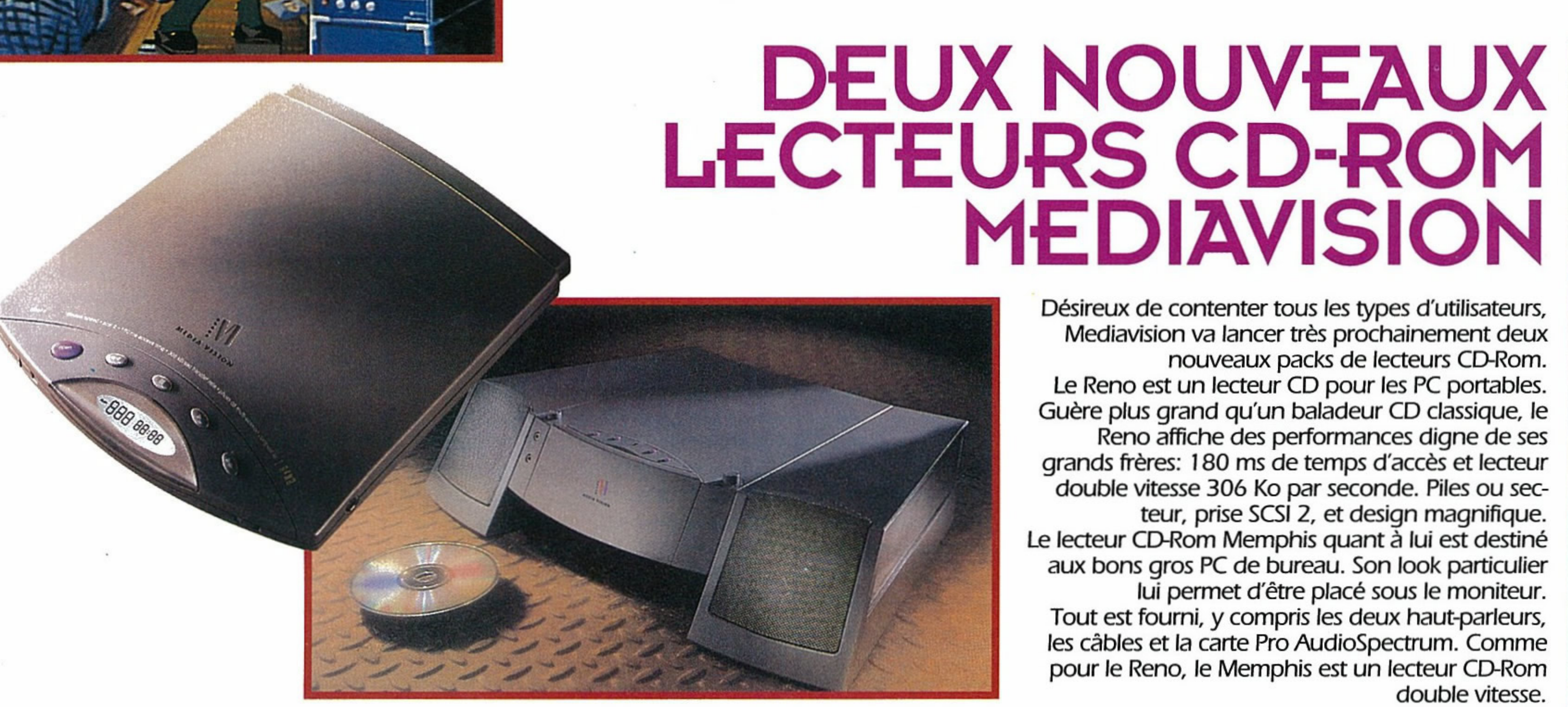
De loin l'accessoire le plus original et le plus drôle présenté au salon, le pack Virtual Guitar comprend un jeu sur CD accompagné d'une guitare design et taille réelle à brancher sur PC. Le soft vous met dans la peau d'un jeune rocker guitariste naissant qui s'entraîne dans son garage et qui rêve de finir sur la scène principale de la ville.
Le joueur agit directement sur le programme en cognant les cordes de la guitare,
il s'occupe de la rythmique tandis que le soft fait évoluer la mélodie en temps réel par rapport au jeu du joueur. Très drôle. D'autant que le soft lui même est très bien fait, les graphismes réussis intégrant des tas de séquences filmées. Le tout pour le prix d'un soft normal, guitare y compris, Virtual Guitar de Ahead Inc. sera testé très prochainement dans Joystick.



UN SIEGE VIBRANT

Si le réalisme des simulateurs de vol ne vous suffit pas, blasé que vous êtes, lassé des images 3D superbes et textures de plus en plus réalistes, il ne vous reste plus qu'à transformer votre intérieur en cockpit d'avion. Thunderseat Technologies commercialise un siège un peu particulier doté d'une caisse de résonnance prête à être branchée sur n'importe quelle installation audio. A fortiori sur les sorties sonores de votre ordinateur. Pendant que vous jouez, le siège vibre, tremble et vous fait carrément sentir le son. En option, vous pouvez obtenir les deux appendices latéraux qui soutiendront vos manettes de jeu.

DEUX NOUVEAUX LECTEURS CD-ROM MEDIAVISION



Désireux de contenter tous les types d'utilisateurs, Mediavision va lancer très prochainement deux nouveaux packs de lecteurs CD-Rom.
Le Reno est un lecteur CD pour les PC portables. Guère plus grand qu'un baladeur CD classique, le Reno affiche des performances digne de ses grands frères: 180 ms de temps d'accès et lecteur double vitesse 306 Ko par seconde. Piles ou secteur, prise SCSI 2, et design magnifique.
Le lecteur CD-Rom Memphis quant à lui est destiné aux bons gros PC de bureau. Son look particulier lui permet d'être placé sous le moniteur.
Tout est fourni, y compris les deux haut-parleurs, les câbles et la carte Pro AudioSpectrum. Comme pour le Reno, le Memphis est un lecteur CD-Rom double vitesse.

CDI PHILIPS,



MISE AU POINT ET CONFIANCE EN L'AVENIR

John Hawkins, président de Philips Interactive Media Systems, pendant la conférence au Caesar's Palace.



Le stand Philips CDI, au salon de Las Vegas. De nombreuses bornes avec tous les prochains jeux CDI en démonstration.

A l'occasion du CES de Las Vegas, Philips organisait une conférence menée par John Hawkins, P-DG de Philips Interactive Media Systems. L'occasion de faire le point sur la vie du CD-I, sur l'année passée et sur les directions qui seront prises en 1994.

7 janvier 1994, salle de conférence du prestigieux hôtel Caesar's Palace, John Hawkins, souriant, voire carrément joyeux, commence par arroser son auditoire de quelques chiffres sacrément positifs : 200 000 CD-I vendus en 1992, **«le nombre total de lecteurs CD-I vendus depuis son lancement passe donc à 300 000».** Et, confiant, d'ajouter **«et nous pensons atteindre un million d'unités sur le marché d'ici à la fin 94».** Ce succès s'explique par une baisse de prix judicieuse du CD-I et par une gamme de softs qui commence à être sacrément conséquente, avec plus de 150 titres disponibles.

La cartouche d'extension vidéo digitale pour le CD-I a été très bien accueillie par le public américain et grand-breton, où elle fut lancée il y a quelques mois. **«Dès le mois de mars, nous lancerons une campagne de publicité autour de cette cartouche dans tout le reste de l'Europe»**, déclare John Hawkins. **«D'ores et déjà, le CD-I intéresse l'industrie du cinéma, et je suis fier d'annoncer la signature toute récente d'un accord avec les prestigieux studios MGM.»** Des grands classiques du cinéma ne devraient donc pas tarder à voir le jour pour CD-I, la gamme des James Bond, les Rocky, Rainman ou encore Certains l'aiment chaud.

L'entrée du CD-I dans les familles passera donc en priorité par les parents, la direction marketing est clairesur ce point. Le catalogue de films à qualité digitale, de plus en plus nombreux, sans compter les programmes interactifs comme The Joy of Sex ou Playboy's Complete Massage, s'adressent directement aux adultes. John Hawkins annonçait d'ailleurs l'arrivée très prochaine d'un nouveau programme interactif, l'Encyclopédie du Sexe du Dr Ruth, célèbre sexologue américaine qui animait jadis Sexy Folies en compagnie de France Roche, souvenez-vous.

Mais les jeux ne sont pas en reste : de plus en plus d'éditeurs se mettent aux CD-I, et comme vous pourrez le constater dans les pages suivantes, leur qualité est de plus en plus impressionnante. Pour illustrer ces propos, David McElhatten, responsable de la division jeux chez Philips montrait quelques titres à venir sur CD-I, sur écran géant, avec notamment le magnifique Creature Shock en développement actuellement chez Argonaut Software qui sera édité par Virgin.

Rassurant, John Hawkins déclare : **«Philips a des projets à long terme pour le CD-I. Notre stratégie est d'offrir au consommateur une machine qui ne sera pas obsolète après une poignée d'années.»** Ceux qui sont passés, en moins de 10 ans, du ZX 81 au Spectrum, puis au C64, à l'Atari ST, à l'Amiga pour atterrir sur PC, histoire de toujours être à la page savent de quoi il parle.

En conclusion, John Hawkins déclairait : **«Ce n'est pas la technologie qui compte, c'est ce que vous faites avec cette technologie qui fait la différence.»** Espérons que le CD-I fera de mieux en mieux et qu'il remplira toutes ses promesses.

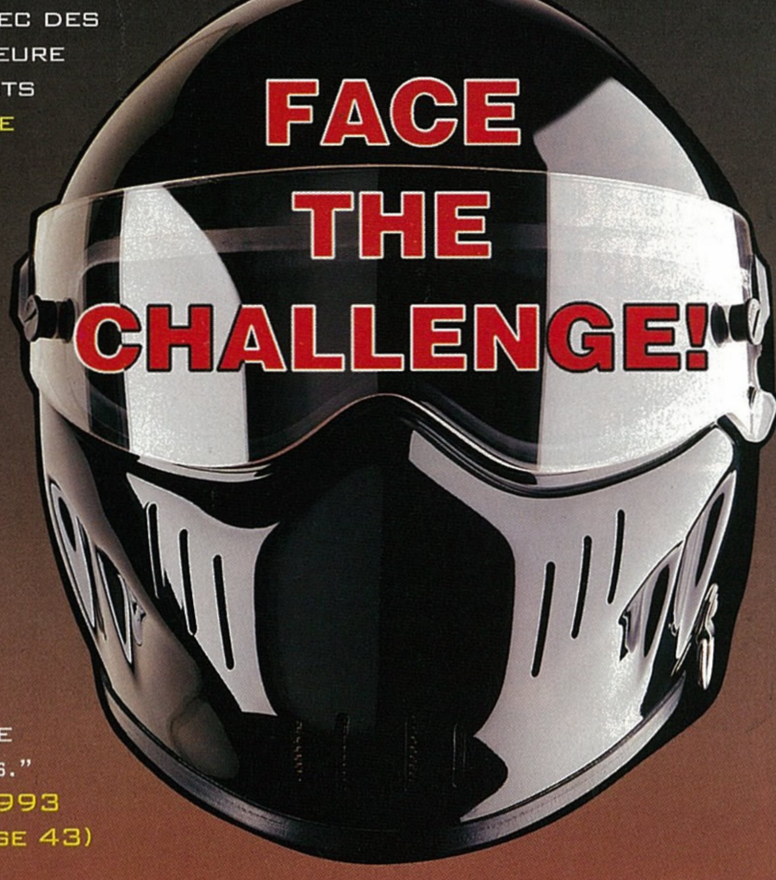
INDYCAR™ RACING

"L'animation est nettement plus rapide que Grand Prix de Microprose, avec des graphismes en 3D texturée de meilleure qualité que tous ses concurrents directs!" - Génération 4, Novembre 1993 (page 36)

"Incomparable... Hallucinant, grandiose, géant, fabuleux, d'enfer!" - Joystick, Décembre 1993 (page 111)

"IndyCar... ça s'annonce bien comme étant "le meilleur jeu de voiture du monde" - Joystick, Octobre 1993 (page 58)

"Le Comanche des simulateurs de F1! ... Aussi détaillé que F1 Grand Prix, mais deux ou trois fois plus rapide, IndyCar risque de faire l'effet d'une bombe dans le domaine des simulations de courses." - Tilt, Juillet/Août 1993 (page 43)





Bientot disponible sur IBM PC et compatibles



Découvrez les pistes du fabuleux circuit américain IndyCar: Michigan Int'l, Nazareth PA, Laguna Seca, Portland Int'l, Milwaukee, Louden NH, Toronto, Long Beach. Choisissez parmi les options de préparation comme le font les écuries actuelles. Prenez les mêmes décisions lors des courses. Développez votre habileté tout en admirant des graphismes sensationnels encore plus saisissants que ceux proposés par les précédentes simulations de courses.



PAPYRUS



Trucs, astuces, infos & cadeaux

ENTREZ DANS L'ENFER DE L'ACTION ET GAGNEZ LE PARADIS DES CADEAUX SUR LE (16-1) 36 68 94 95 (2,19 f la minute)

PHILIPS

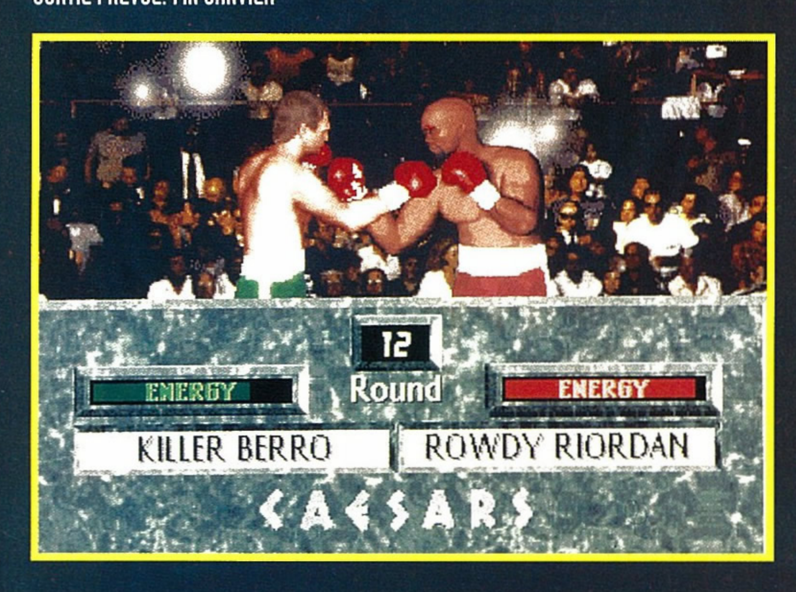
De très nombreux titres étaient présentés à Las Vegas : pour la plupart, nous vous en avons déjà parlé. Nous ne mentionnerons que ceux dont le développement a sérieusement avancé, ou les nouveautés pures.

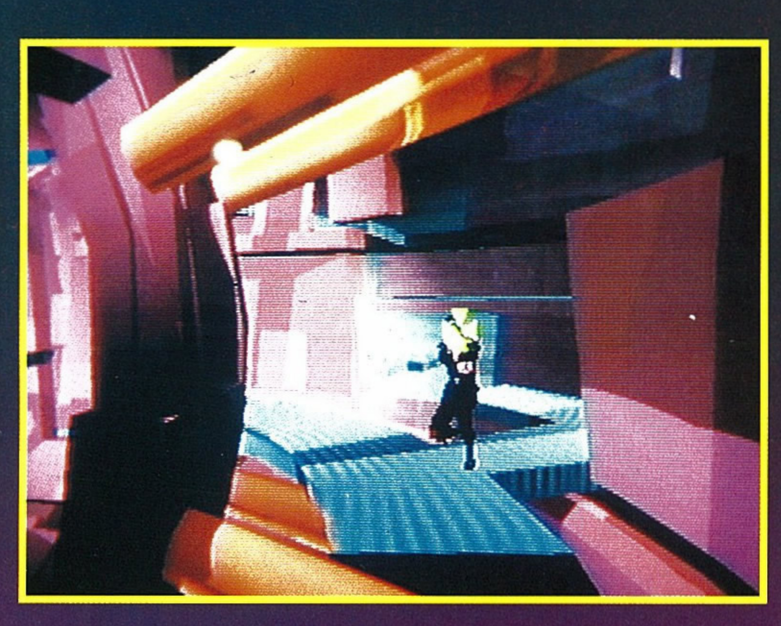
CAESAR'S PALACE WORLD BOXING

ÉDITEUR: PHILIPS

SORTIE PRÉVUE: FIN JANVIER

La gamme des simulations de sport sur CD-I s'étend peu à peu, et voici un jeu de combats de boxe extrêmement complet. Vous aborderez toutes les phases tournant autour de la vie d'un sportif, et de nombreuses scènes vidéo très bien faites vous mettrons face à votre manager qui vous donne des conseils. D'entraînement en entraînement, de combat remporté en victoire prestigieuse vous tenterez d'accéder au top mondial avec un combat phare dans l'enceinte du Caesar's Palace.
Graphiquement Caesar's Palace World Boxing est très soigné, même si tout ce qui tourne autour des combats s'avère plus amusant que les combats eux-mêmes.





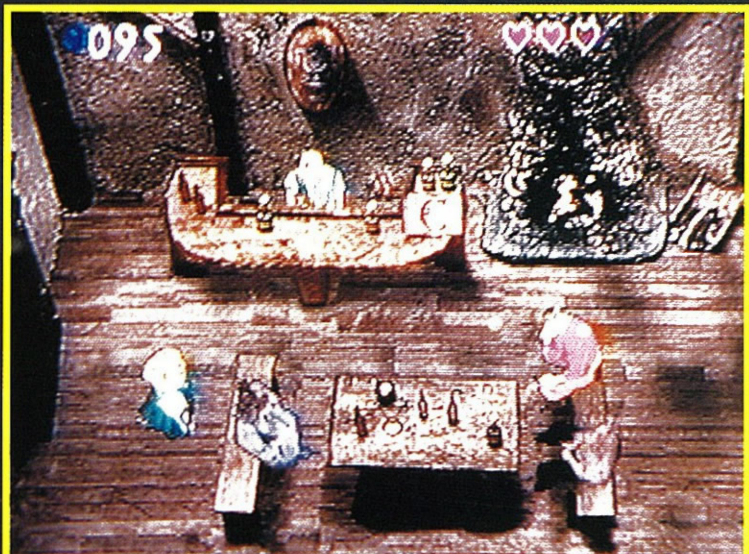


ZELDA'S ADVENTURE

ÉDITEUR: PHILIPS

SORTIE PRÉVUE: MARS

L'un des personnages les plus connus sur Nintendo, Zelda, fait sa troisième entrée dans le monde du CD-I. Cette fois, l'action est vue du dessus, alors que vous évoluez dans des forêts, des prairies ou des marécages bourrés de dangers. De temps à autre vous pourrez entrer dans les maisons pour discuter avec des personnages et obtenir des informations sur la quête qui vous inquiète.
Très beau graphiquement, Zelda's Adventure offre beaucoup d'actions alors que vous vous déplacez épée en main, prêt à découper tout ce qui bouge.

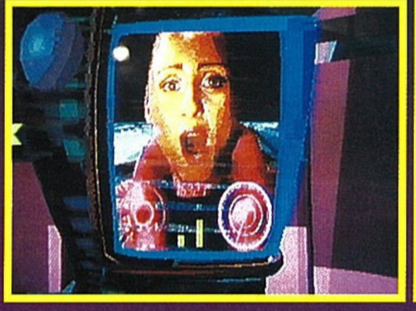


BURN CYCLE

ÉDITEUR: PHILIPS

SORTIE PRÉVUE: ÉTÉ 94

Pour l'instant nous n'avons que très peu d'infos sur ce soft : nous n'avons que quelques phases de jeu. L'ambiance de Burn:Cycle est très pesante et vous plonge dans un monde futuriste résolument inspiré des auteurs de SF dits Cyberpunks. Le joueur se réveille un matin et découvre qu'on lui a fait des manipulations dans le cerveau. Il devra alors plonger dans le Cyberspace, le monde parallèle où transitent toutes les données informatiques, à la recherche de ces manipulateurs.
Séquences vidéo, animations en 3D et nombreuses phases de réflexion et d'arcades, Burn:Cycle est un jeu étrange.





AMERICAN LASER GAMES

MAD DOG McCREE

SORTIE PRÉVUE: FÉVRIER

Ce titre n'est pas nouveau, vous le connaissez peut-être dans sa version arcade, sur PC CD-Rom ou encore sur 3DO. Cette version CD-I est de loin la meilleure adaptation de l'arcade, grâce aux capacités de Full Motion Video du CD-I. Les images sont affichées en plein écran, et la qualité des digitalisations est excellente.
Rappelons que Mad Dog McCree est un simple jeu de tir ou vous arrivez dans un petit village du Far West pour déloger une bande de saleté de bandits. Le jeu tout entier a été filmé, et s'anime en trente images seconde : grâce au contrôleur du CD-I, vous déplacez un curseur pour tirer sur vos ennemis.



GREMLIN

LITIL DIVIL

SORTIE PRÉVUE: FÉVRIER

Testé le mois dernier sur PC, Litil Divil arrive très bientôt sur CD-I dans une version encore améliorée, plus jolie et plus riche. Le joueur incarne un démon flemmard absolument dégoûté de toutes les galères qui lui tombent sur la tronche alors qu'il évolue tranquillement dans les différentes régions de l'enfer.
Les graphismes du jeu sont tout à fait dans le style cartoon, avec des animations et des situations extrêmement drôles. Le personnage lui-même ne tarde pas à gagner la sympathie de tout ceux qui le manipulent au bout de quelques minutes. Le jeu fait se succéder scènes d'arcades, de réflexes et de réflexion, découpées en de nombreuses scènes totalement différentes.







READYSOFT

SPACE ACE

SORTIE PRÉVUE: MARS

Cette série qui a commencé avec le célèbre Dragon's Lair entame maintenant sa carrière sur CD-I. Space Ace est un véritable dessin animé interactif : pas véritablement un jeu comme on l'entend habituellement. Les scènes s'animent pratiquement toutes seules, le joueur se contente de donner des ordres de temps en temps, en appuyant sur le bouton et en pointant une direction. Le personnage exécute alors les ordres avec plus ou moins de bonheur.



L'intérêt de Space Ace vient de la qualité des graphismes, particulièrement impressionnants sur CD-I, grâce à la cartouche Video Digitale, obligatoire pour faire tourner le jeu. Par contre, le jeu lui même est un peu énervant, comme toujours dans cette série, et vous fera piquer pas mal de crises de nerfs.



THE 3DO COMPANY,
LES PROJETS DE 1994

« Les Mass Media ont démarré avec l'impression. Puis la radio est arrivée, la stéréo, la télé, la video. La 3DO sera la prochaine étape. »

- Trip Hawkins, président de The 3DO Company.

Jeudi 6 janvier. Le CES de Las Vegas vient à peine d'ouvrir ses portes, et déjà nous apprenons qu'une conférence organisée par The 3DO Company est prévue dans la journée. L'idéal pour remettre les choses en place en ce qui concerne la 3DO, de loin la machine polémique de l'année. Géniale pour certains, sans avenir pour les autres. Voir...

La conférence, menée tambour battant par Trip Hawkins, avait pour but d'informer développeurs, éditeurs et rédactions des projets en cours de réalisation autour de la nébuleuse 3DO. Rappelons que la 3DO n'est pas une machine à proprement parler, mais un standard, et que n'importe quel constructeur peut signer avec la maison mère et sortir sa propre machine, à condition de respecter le cahier des charges et de garder la compatibilité. Ainsi, l'un des objectifs pour 1994 est de mettre à disposition du public quatre bécanes 3DO différentes : celle de Panasonic, déjà disponible aux States, en France au mois de mai ; celle d'AT&T, le géant des télécomunications américains ; celle de Sanyo ; et enfin celle de Matsushita. Cette dernière sortira en mars 94 et traînera pas moins de 110 éditeurs de jeux japonais dans son sillage, qui se mettront à développer pour 3DO.
Autre objectif, avoir au moins 100 logiciels 3DO sur le marché d'ici la fin de l'année, 219 titres sont actuellement en développement.
Notre correspondant permanent aux USA, Andrew Burgess, que nous avons rejoint à Las Vegas, a réussi à attraper Trip Hawkins par le coude après sa conférence pour lui poser quelques questions.

Voyez-vous la Jaguar d'Atari comme un concurrent sérieux de la 3DO ?
Trip Hawkins : Non ! Il s'agit vraiment d'une machine basée autour des cartouches, pas une véritable plate-forme CD. Comparer la 3DO et la Jaguar, c'est comme comparer des pommes et des oranges. De plus, Atari manque vraiment de ressources pour lutter – regardez le CES, où est Atari ? A mille lieux d'ici, perdu dans un coin, loin de tout (NDLR, précisons qu'effectivement le stand Atari faisait bien pâle figure face au déploiement de machines et de logiciels de 3DO et de Panasonic.).

Et à propos du CDI ?
Trip Hawkins : Le CDI est une bonne machine, mais la bécane est sur le marché depuis cinq ans déjà et elle n'a toujours pas réussi à percer véritablement. De toute façon, le CD-I n'a pas les capacités avancées de la 3DO.

Quel sera le prix d'une bécane 3DO à la fin de l'année ? La machine est encore trop chère.
Trip Hawkins : Je ne peux vous donner une réponse définitive, mais la compétition qui va augmenter et les ventes qui vont également tendre à la hausse, le tout avec les améliorations techniques feront sérieusement baisser les prix.

Combien de machines avez-vous vendu jusqu'à maintenant ?
Trip Hawkins : Je ne peux répondre à cela, ce n'est pas mon boulot.

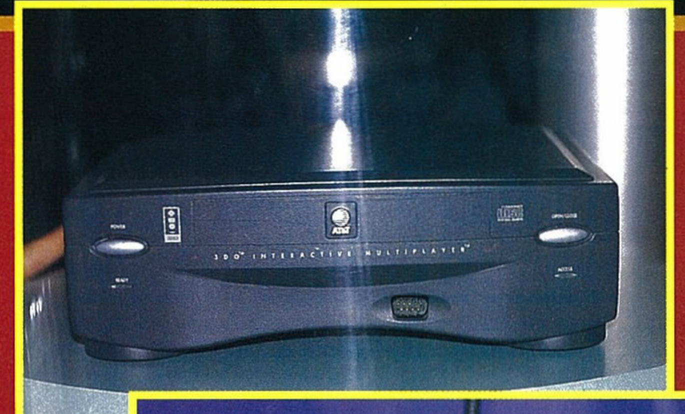
Plus de 10 000 unités ?
Trip Hawkins : Oui.

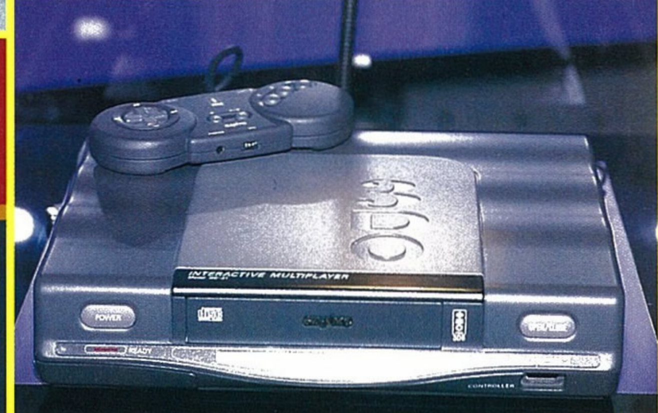
50 000 ?
Trip Hawkins : Question suivante !

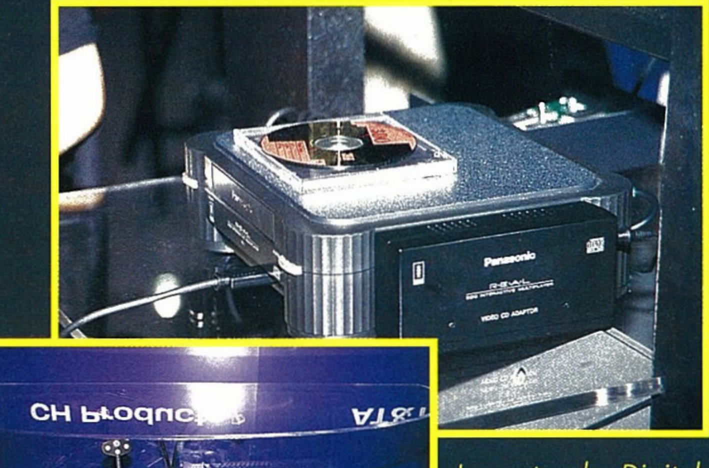


DEUX NOUVELLES BECANES 3DO

La famille 3DO s'aprête à accueillir deux nouveaux bambins dans ses rangs : les parents portent les doux noms de Sanyo et d'AT&T. La bécane Sanyo, dont un prototype était présenté au salon, sortira cet été au Japon, puis quelques mois après dans le reste du monde. AT&T ne montrait qu'une maquette de son rejeton, ses performances sont alléchantes : système VoiceSpan intégré à la bécane. Et paf ! j'en profite pour vous glisser que les nouveaux modem à technologie VoiceSpan d'AT&T sortent très bientôt, qu'il s'agit d'un système révolutionnaire qui permet d'envoyer des données informatiques en même temps que les sons des voix des interlocuteurs. Imaginez que bientôt vous pourrez jouer à deux à distance, tout en parlant avec votre adversaire... Tout cela sur une ligne téléphonique normale.







La cartouche Digitale Video, permettant le Full Motion Video sur 3DO, arrive très bientôt.

TOUT PLEIN D'EXTENSIONS POUR 3DO

De nombreuses compagnies spécialisées dans la fabrication de claviers, de souris, de joysticks en tous genres et autres trackballs, viennent de signer avec The 3DO Company. Dans les mois qui viennent, la gamme des périphériques prêts à se brancher sur 3DO devrait exploser.

SPECTRUM HOLOBYTE

STAR TREK: THE NEXT GENERATION

SORTIE PRÉVUE: ÉTÉ 94



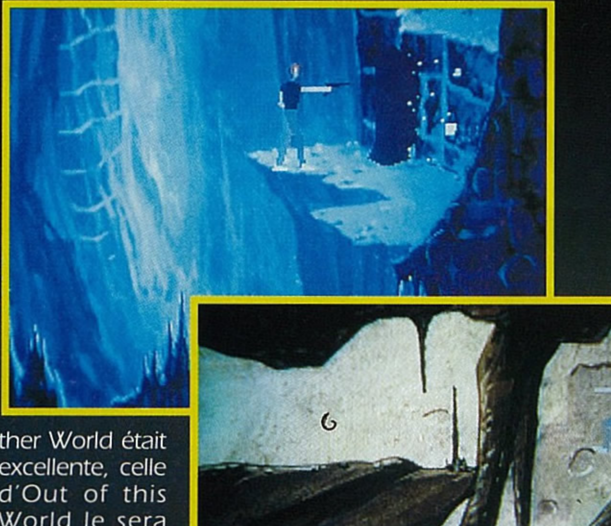
Se trouver devant Star Trek sur 3DO pour la première fois est plutôt impressionnant. Graphismes précalculés absolument renversants, acteurs virtuels affichés en plein écran, couleurs lumineuses, animations fluides et rapides et voix qualité CD, bref, une grosse, une très grosse claque.
Le jeu mélange aventure et arcade et vous fait directement intégrer l'équipage de l'Enterprise. De loin l'un des jeux les plus impressionnants du salon, le genre de soft qui donne envie d'acheter une bécane rien que pour y jouer.

INTERPLAY

OUT OF THIS WORLD

SORTIE PRÉVUE: MARS

Sous ce titre se cache en fait une version légèrement revisitée et plus adaptée à la 3DO du célèbre Another World. Out of this World affiche plus de couleurs des fonds en arrière-plan ont été rajoutés. Le jeu est strictement le même, les énigmes identiques. Côté sonore, par contre, l'évolution est immense. Les musiques du jeu suivent intelligemment vos actions, comme si un orchestre complet épiait le moindre de vos mouvements. L'ambiance d'Another World était excellente, celle d'Out of this World le sera encore plus.



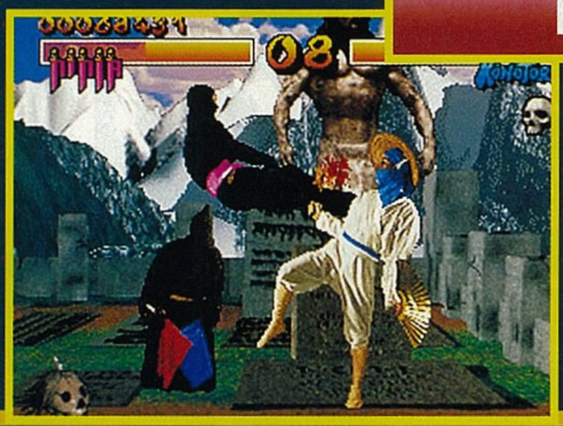
NAUGHTY DOG

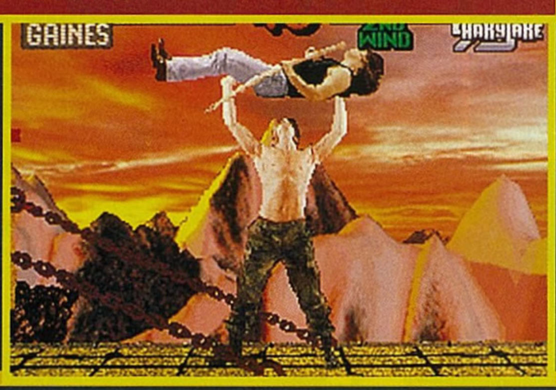
WAY OF THE WARRIOR

SORTIE PRÉVUE: ÉTÉ 94

Le premier jeu de combats pour la 3DO ne risque pas de passer inaperçu. Les spécifications techniques de Way of the Warrior sont plutôt impressionnantes. Très inspiré de Mortal Kombat, ce jeu anime des personnages entièrement digitalisés. Douze combattants différents, chacun disposant d'une soixante de coups différents.

Avec ses décors en 3D, ses animations en 30 images par seconde, ses voix digits, et ses séquences Full Motion Video, Way of the Warrior permettra à un ou deux joueurs de se défouler comme rarement.





AMERICAN LASER GAMES

WHO SHOT JOHNNY ROCK ?

SORTIE PRÉVUE: FÉVRIER

Suivant le même principe que le maintenant très célèbre Mad Dog McCree, Who Shot Johnny Rock vous lance à la poursuite du tueur qui a éliminé une star du rock'n roll. L'action se déroule dans les années 30, aux USA, et vous devrez traverser toutes sortes de lieux malfamés fréquentés par la pègre. Tirez sur tout ce qui bouge, visez juste, et admirez les images vidéo animées en plein écran.

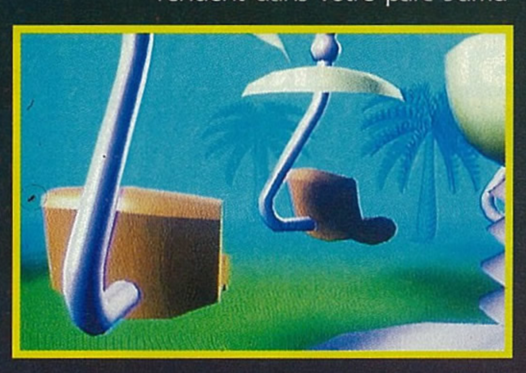


BULLFROG

THEME PARK

SORTIE PRÉVUE: ÉTÉ 94

Bullfrog s'est illustré dans le passé en développant la célèbre série Populous-Powermonger. Theme Park est une sorte de SimCity pour Parc d'Attractions, où le joueur devra prouver sa créativité et ses talents de gestionnaires. Placez les différents manèges, les stands de boissons et de confiseries, et débrouillez-vous pour que les enfants qui se rendent dans votre parc s'amusent le plus possible. Un jeu très original, beau, et doté d'animations 3D spécialement développées pour la 3DO.




BUBBA 'N' STIX
002000
Notre héros farfelu et son ami, un bâton alien doué d'intelligence, ont atterri en catastrophe sur une étrange planète après s'être fait capturer par un vaisseau spatial alien. Pour retourner sur Terre, Bubba doit trouver toutes sortes de façons d'utiliser son bâton, afin de résoudre des énigmes, vaincre des adversaires, et déjouer les tentatives comiques de son ravisseur qui veut à tout prix le rattraper. Un jeu d'énigmes à défilement multi-directionnel!
Disponible sur tous les Amiga dés la fin Janvier. Série limitée de lancement. Contient la casquette de baseball Bubba'N'Stix. Disponible dans les FNAC et vos meilleurs points de vente.
Joystick Megastar - 90 %
CORE
DESIGN LIMITED
Core Design Ltd, Tradewinds House, 69-71A Ashbourne Road, Derby DE22 3FS. Tel: (0332) 297797 Fax: (0332) 381511
© Core Design Ltd. All rights reserved.

CRYSTAL DYNAMICS

THE HORDE

THE HORDE

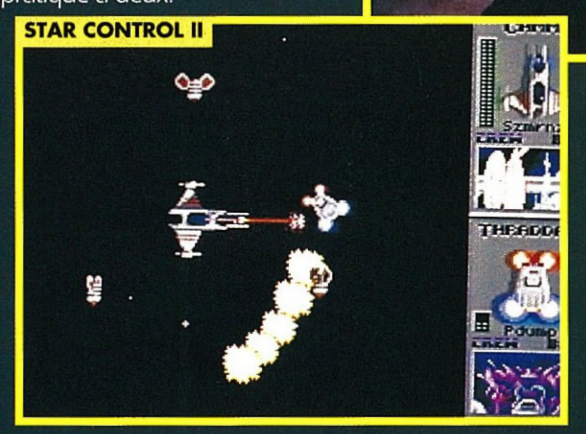
SORTIE PRÉVUE: MARS 94

Drôle et original, The Horde vous met dans la peau d'un jeune héros chargé de défendre son village des attaques incessantes de monstres gloutons. Armé d'une épée, il prendra un malin plaisir à découper en rondelles tous les monstres qui se présentent devant lui.
Le jeu affiche des graphismes mignons, en 3D isométriques, avec des séquences Full Motion Video qui entrecoupent l'action.

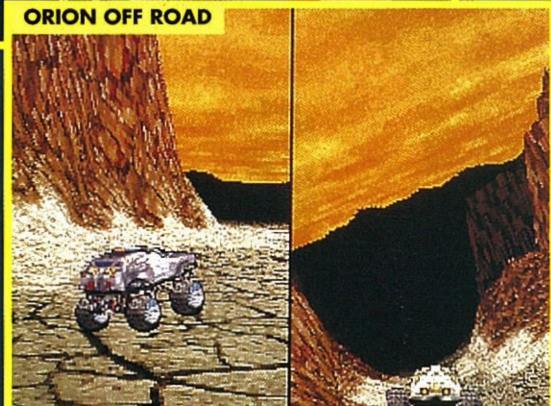
ORION OFF ROAD

SORTIE PRÉVUE: ETE 94

L'éditeur de Crash'n Burn, Crystal Dynamics, se remet à la course de voitures. Cette fois le jeu peut être pratiqué à deux simultanément, l'écran se séparant tout simplement en deux parties égales. Chacun son véhicule tous terrains, prêts à foncer dans des décors montagneux entièrement en 3D surfacée.
Très rapide, assez joli, Orion Off Road devient délirant quand on le pratique à deux.



STAR CONTROL II



ORION OFF ROAD

STAR CONTROL II

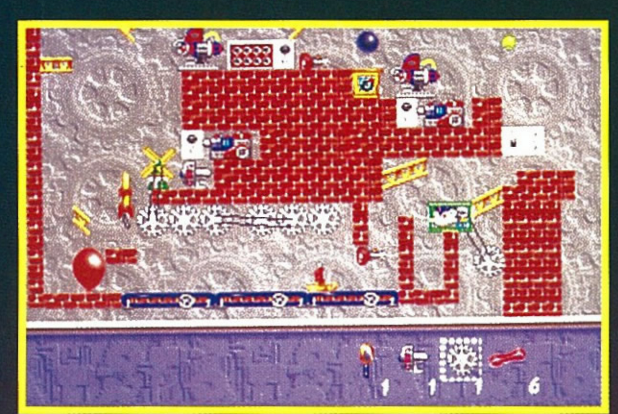
SORTIE PRÉVUE: MARS

Décidément, les programmeurs de Crystal Dynamics sont extrêmemt productifs. Star Control II, jeu PC célèbre, arrive donc très prochainement sur 3DO. Au programme, 3000 planètes à visiter, 18 races d'aliens avec qui communiquer ou combattre, des tas d'énigmes à résoudre, et des heures d'exploration en perspective
Exploration, action, négociations, un jeu complet et passionnant.

EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE

SORTIE PRÉVUE: PRINTEMPS 94

Incredible Machine est sorti il y a de cela pas mal de temps sur PC. Absolument tordant de rire, et très original, ce jeu Dynamix vous met au défit de construire des chaînes mécaniques toutes plus loufoques les unes que les autres. Placez un tapis roulant ici, un gant de boxe, un trempoline par là, faites fonctionner votre machine et débrouillez-vous pour atteindre le but fixé par chacun des 140 niveaux du jeu.
Une option vous permettra également de créer vos propres énigmes et de les poser à des amis.



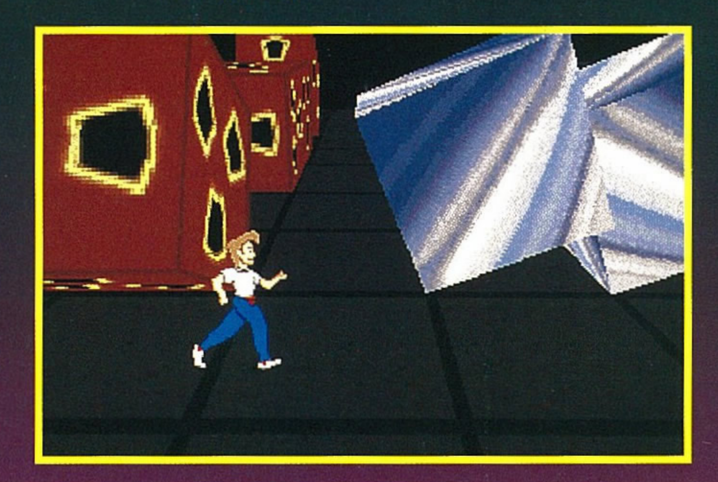
DYNAMIX

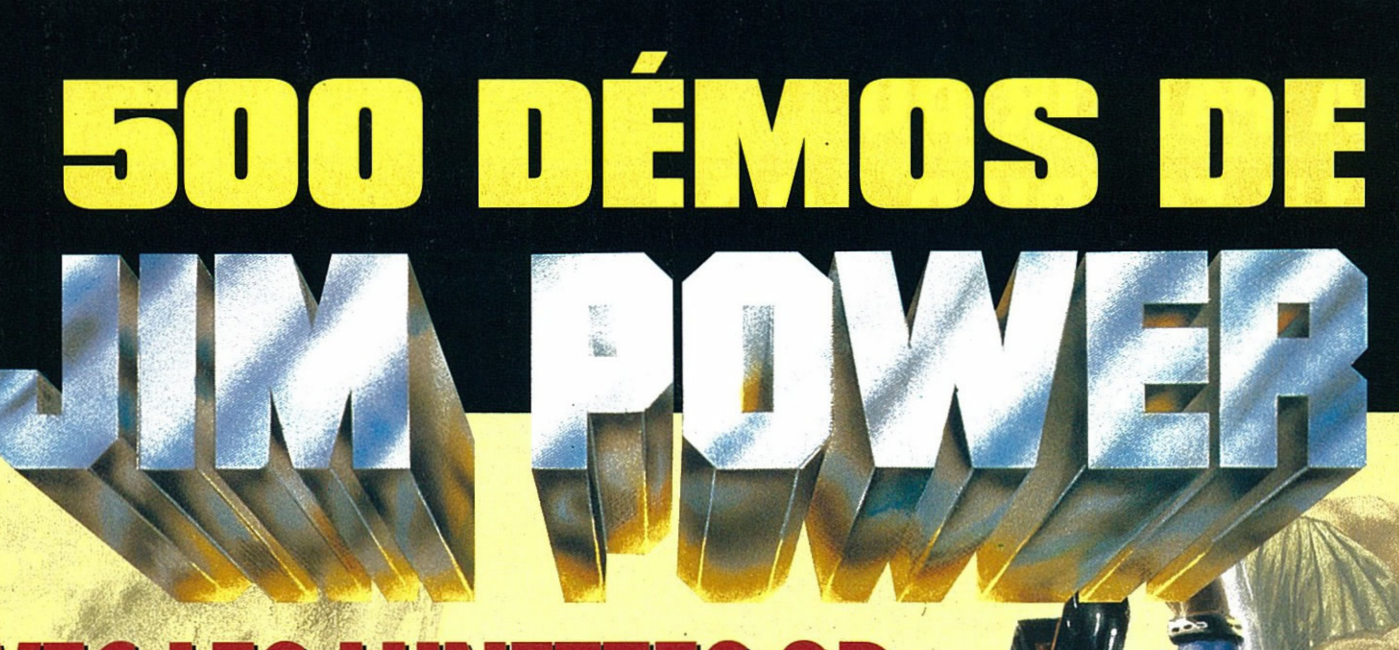
TETRAGON

GRIDDERS

SORTIE PRÉVUE: NON PRÉCISÉE

Voici un mélange amusant de jeu de réflexe et de réflexion. Le joueur dirige un jeune garçon bizarrement perdu dans des tableaux où des gros cubes tentent de l'écrabouiller. Pour sortir de chaque tableau le jeune homme devra récupérer un certain nombre de diamants disséminés un peu partout. En poussant certains blocs il se protégera des attaques des gros cubes.
Entièrement en 3D, doté de graphismes assez moyens, Gridders s'avère amusant et de plus en plus prenant.





AVEC LES LUNETTES 3D OFFERTES !

Remplissez et renvoyez le coupon ci-dessous le plus rapidement possible. Les 500 premiers recevront une superbe démo de Jim Power sur PC, le dernier jeu en RELIEF de Loriciel, ainsi qu'une paire de lunettes pour la visualisation du relief.

LORICIEL

joystick



Grâce aux lunettes 3D, l'effet de profondeur carrément est hallucinant. Sans les lunettes, le jeu est normal, seul l'effet de relief disparaît. Une prouesse technique !

JIM POWER

JIM POWER

EP 93

BULLETIN DE PARTICIPATION

A retourner avant le 25 février 1994, à Joystick "JIM POWER", 103, bd Mac Donald, 75019 Paris

Je vous renvoie ce coupon en espérant bien gagner l'une de ces superbes démos dotées de la paire de lunettes pour la vision en relief. Si je perds, je promets de ne pas vous en vouloir et de toute façon, je l'aurais, la démo ET le jeu !! J'en suis sûr, hein, sinon, j'irais l'acheter...

NOM : .... PRENOM : .... AGE : ....

ADRESSE : .... VILLE : .... CODE POSTAL : ....

A PARTIR DU 1ER FEVRIER 1994

Le 1er Tournoi National CAPCO

METTEZ ENFIN A PROFIT VOTRE EXPERIENCE DE STREET FIGHTER ! NE LAISSEZ PAS PASSER VOTRE CHANCE !

PARTICIPEZ AU DUEL DU SIECLE ! PAS DE TIRAGE AU QUE LES MEILLEURS GAGNENT !

TOUTES

ELIMINATOIRES :
1ER AU 30 AVRIL 1994.
FINALE NATIONALE :
DERNIER WEEK-END DE MAI 1994 A PARIS.







SUR TOUTES LES CONSOLES,

1ER PRIX TOUT

200



POINTS DE PARTICIPATION,
SALLES DE JEUX OFFICIELLES DU TOURNOI

94 531	THIAIS	LE BOWLING, CENTRE COMMERCIAL REGIONAL DE BELLE EPINE 740
93 110	ROSNY SOUS BOIS	STRIKE CENTRE COMMERCIAL ROSNY 2
92 000	CLAMART	CENTRE COMMERCIAL DE LA PLAINE 4 RUE DE PICARDIE
87 000	LIMOGE	LIMOUSIN MATIC 81 BOULEVARD GAMBETTA
83 000	TOULON	FUN HOUSE 68 BOULEVARD DE STRASBOURG
83 000	TOULON	CENTRAL PARC 2 RUE PASTEREAU
81 000	ALBI	LE TILT, 6 PLACE FERNAND PELOUTIER
80 000	AMIENS	LA BOITE A JEUX , 19 RUE DES AUGUSTINS
75 018	PARIS	OMNIUM, 76 BOULEVARD DE CLICHY
75 010	PARIS	INTERMEALS, 8 BOULEVARD BONNE NOUVELLE
72 000	LE MANS	ESPACE LOISIR 9 BOULEVARD RENE LEVASSEUR
69 000	LYON	STRIKE CENTRE COMMERCIAL LYON PART-DIEU
64 200	BIARRITZ	ATLANTIC CITY, 22 AVENUE DE LA REINE VICTORIA
60 000	CREIL	VIDEO LOISIRS GARE SNCF
59 140	DUNKERKE	BUSSOZ 16 RUE CURSALE
57 000	METZ	LE MAKAO, RUE DU COTLOSQUET
54 000	NANCY	STRIKE CENTRE COMMERCIAL DE SAINT SEBASTIEN
45 000	ORLEANS	BUSSOZ 20 RUE SAINTE CATHERINE
42 000	SAINT ETIENNE	MEGADRIVERS, 12 RUE GERANTET 42 000 ST ETIENNE
38 000	GRENOBLE	AUTOMATIC AMUSEMENTS 16 BOULEVARD GAMBETTA
35 000	RENNES	TOP GAMES, RUE D'ISLY CENTRE COMMERCIAL DES 3 SOLEILS
34 000	MONTPELLIER	JEUX ACADEMY IV 5 RUE BOUSSAIROLLE
33 000	BORDEAUX	LE PALAIS DES ATTRACTIONS, 33 COURS GEORGE CLEMENCEAU
31 000	TOULOUSE	LE STAR 49 RUE BAYARD
31 000	TOULOUSE	LA CIBLE RUE DES 3 JOURNEES
31 000	TOULOUSE	LE TILT RUE DE REMUSAT
30 000	NIMES	GAME HOUSE 10 RUE TEDENAT
25 000	BESANCON	KUNICK JEUX (RAINBOW) SALLE DE JEUX , 65 GRANDE RUE
21 000	DIJON	TILT, 5 AVENUE FOCH
17 100	SAINTES	LE MOULIN 61 AVENUE GAMBETTA
13 006	MARSEILLE	LE SNAC LE DEPANNEUR 16 RUE SAINT SUFFREEN
03 000	AVERMES	BOWLING DE MOULINS, CHEMIN DES MAISONS NEUVES 2B2

U.S. GOLD · Premier Loisir FRANCE SA GROUPE SEGA · CAPCOM



COMMENT PARTICIPER (Tournoi ouvert à tous)

Inscriptions : jusqu'au 31 mars 1994 à minuit, le cachet de la poste faisant foi. Eliminatoires : du 1er au 30 avril 1994. Finale nationale : dernier week-end de mai.
Pour s'inscrire : renvoyer le bulletin ci-contre dûment complété accompagné de votre règlement de 250 FF. Vous recevrez alors le tee-shirt officiel du tournoi ainsi que votre carte personnalisée de participant, indispensable pour prendre part aux éliminatoires et à la finale nationale.
- Salle de jeux : le meilleur score de chaque jour sur Super Street Fighter II sera retenu pour participer à la finale de la salle réunissant les 29 finalistes locaux. Les scores seront validés par le responsable de la salle uniquement sur présentation de la carte du Tournoi.
La finale locale se déroulera en mode duel, en deux parties gagnantes. Le vainqueur de la salle sera sélectionné pour la finale nationale à Paris.
- Consoles et micro : les candidats devront envoyer une photo d'écran sur papier couleur de leur meilleur score, en cours de jeu et non sur tableau des scores, accompagnée de son nom et de son numéro de participant figurant sur sa carte. Les 32 meilleurs scores de chaque catégorie seront sélectionnés pour la finale nationale à Paris.
Tous candidats ayant réalisés un haut score en trichant seront éliminés.
Les finalistes de provinces recevront un titre de transport allé-retour pour 2 personnes à cette occasion.
La grande finale nationale se déroulera en mode duel uniquement, en 2 parties gagnantes.
Les vainqueurs de chaque catégorie disputeront une série de duels dans toutes les catégories. Des points seront attribués en fonction de la place obtenue (1ère place : 7 points... 7ème place : 1 point). Le joueur ayant marqué le plus de points sera désigné champion de France Street Fighter II toutes catégories.
Le règlement complet du Tournoi est déposé chez Agnus et Pollet, huissiers de justice, à Paris et disponible sur demande à : OMNIUM CONCOURS, 124 avenue du général Leclerc 95230 SOISY SOUS MONTMORENCY


présente
Officiel
M
STREET FIGHTER II
SORT !
CATEGORIES
SUPER STREET FIGHTER II
EN ARCADE UNIQUEMENT
DANS LES SALLES DE JEUX
OFFICIELLES DU TOURNOI
PC, ST ET AMIGA
ES CATEGORIES
000 F
UNE CARTOUCHE DE JEUX
A CHAQUE 500EME INSCRITS,
DES LOTS FABULEUX JUSQU'AU
1000EME GAGNANT
+ 1 VOYAGE POUR 2 PERSONNES
POUR 2 SEMAINES DANS UN PAYS
SUPER STREET FIGHTER II DE VOTRE CHOIX !
2EME PRIX : UNE BORNE D'ARCADE SUPER STREET FIGHTER II
+ 100 000 F
3EME PRIX : UN FLIPPER STREET FIGHTER II
+ 50 000 F
4EME PRIX : UNE CARTE JAMMA SUPER STREET FIGHTER II
+ 25 000 F
5EME PRIX : UN SCOOTER 49 CM3
+ 12 500 F
6EME PRIX : UN PC 486 DX2 66
+ 6 000 F
VAINQUEUR DE CHAQUE CATEGORIE :
UNE 3 DO + TOUS LES JEUX 3DO + 20 000 F
Tous les renseignements sur les lots, les inscriptions, le règlement... bref sur le suivi du tournoi, tapez
36 15 Konsol sur votre minitel ou appelez par téléphone le 36 68 53 89*
et aussi les techniques ultimes de Street Fighter 2 !
*2,19 francs la minute
BANDAI
SUPERSONIC
Le Mensuel des Consoles Sega
BANZZAÏ
Le Mensuel des Consoles Nintendo
GENERATION 4
Le Mensuel des jeux vidéos
BON DE PARTICIPATION A DECOUPER OU A PHOTOCOPIER ET A RENVOYER A DATE LIMITE D'INSCRIPTION : 31 mars 1994 à minuit, le cachet de la poste faisant foi. :
OMNIUM CONCOURS, 124 AVENUE DU GENERAL LECLERC, 95230 SOISY SOUS MONTMORENCY - Tél. : (16 - 1) 39 32 05 00
NOM .... AGE ....
PROFESSION ....
PRENOM .... JE PARTICIPE DANS LES CATEGORIES SUIVANTES :
ADRESSE .... (Précisez PC, ST, AMIGA ou le nom de ta console) ....
CODE POSTAL ....
VILLE ....
Ci joint le règlement de mon inscription d'un montant de 250 FF à l'ordre de : OMNIUM CONCOURS
chèque ❑ mandat ccp ❑ autre (préciser) ❑ ....
JE RECEVRAI MON TEE-SHIRT OFFICIEL DU TOURNOI AINSI QUE MA CARTE PERSONNALISÉE DE PARTICIPANT



Spécial CES Las Vegas 94

Pas encore omniprésente, discrète et pudique, la réalité virtuelle pointait tout de même son nez sur certains stands du salon de Las Vegas. Si tous les spécialistes s'accordent à dire qu'elle entrera en masse chez M. Tout-l'Monde dans environ 5 ans, observons, en attendant, ses premiers balbutiements.

VIRTUAL VISION



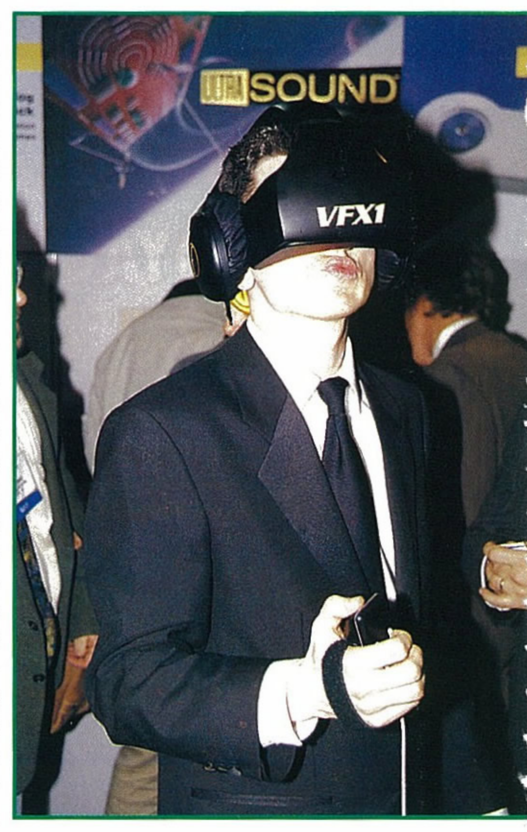
Cette société spécialisé dans la création de lunettes avec mini-écran télé intégré, permettant de se balader en gardant un œil sur un programme télé par exemple, présentait deux prototypes de ses nouvelles inventions au salon de Las Vegas. Deux nouveaux systèmes qui intéressent déjà nombre d'éditeurs de jeux qui sont entrés en contact avec Virtual Vision pour obtenir des kits de développement.

Le premier est composé d'une paire de lunettes à connecter sur un ordinateur. Ce système remplace alors le moniteur de votre machine, et l'image de votre ordinateur rempli tout votre champ de vision. Cela n'a l'air de rien, mais ainsi Virtual Vision risque bien de révolutionner le monde des ordinateurs portables : une unité centrale, une souris et le système de Virtual Vision, et hop ! vous disposez de l'ordinateur le plus portable qui soit, utilisable n'importe où, en toute intimité.

Autre prototype présenté sur le stand de Virtual Vision (voir photo), encore plus impressionnant que le précédent : un système de vision stéréoscopique de grande qualité. Ajustez le casque, ouvrez grand vos yeux, et des images 3D couleur d'une qualité étonnante vous secouent le cerveau. Destiné à toutes sortes d'utilisations, ce système est parfaitement adapté pour être connecté à un ordinateur qui vous enverra les images. Dans un jeu vous serez alors littéralement plongé dans le monde 3D.

Ces deux appareils devraient être commercialisés d'ici à la fin de l'année, espérons que les éditeurs de jeux se manifesteront rapidement et sortiront des jeux compatibles.

LE CASQUE VIRTUEL FORTE VFX 1



Pour un peu moins de 6 000 F, aux alentours du mois d'octobre, vous pourrez vous procurer le premier casque virtuel pour PC disponible sur le marché. C'est encore cher, mais l'exemple sera sûrement suivi par d'autres constructeurs et les prix ne devraient pas tarder à baisser dans la joie pour devenir vraiment abordables.

Le Forte VFX1 s'ajuste superbement sur le crâne de l'utilisateur. Composé d'un casque d'écoute stéréo et de deux écrans LCD placés devant les yeux, il se connecte sur n'importe quel PC grâce à une carte classique. Les deux écrans simulent la vision stéréoscopique naturelle de la vision humaine et vous balancent ainsi dans les écrans 3D. De nombreux éditeurs de jeux développent déjà pour ce modèle de casque virtuel, et Forte présentait son modèle connecté au fantastique jeu Doom de chez ID Software (en test dans ce numéro).

Mais ce n'est pas tout : grâce à ses capteurs, le Forte VFX 1 est capable d'informer l'ordinateur sur la position actuelle de votre casque, d'indiquer dans quelle direction vous regardez. Du coup, le joueur a vraiment l'impression d'être plongé dans les couloirs du jeu, il tourne la tête, cherche ses ennemis et leur tire dessus grâce à un contrôleur également développé par Forte. Même si l'image est de moins bonne qualité que pour le casque de Virtual Vision, ce dernier sera de toute façon beaucoup plus cher puisque les écrans ne sont pas LCD, l'impression est saisissante. La réalité virtuelle ouvre ses portes en grand, elle approche de plus en plus vite, et dans moins d'un an nous pourrons nous y plonger tout naturellement.

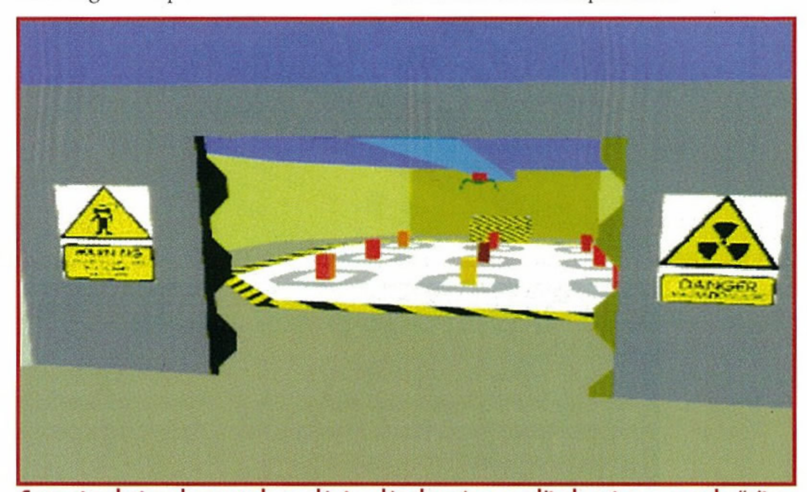
RÉALITE VIRTUELLE OU GADGET REEL?

Au premier coup d'œil on jurerait une combinaison de réalité virtuelle, d'ailleurs l'appareil porte ce nom pompeux et quelque peu trompeur. En fait, l'Interactor de Aura System se connecte sur n'importe quelle source audio, et donc sur un ordinateur ou une console. Tous les sons émis par la bécane se mettent alors à vibrer dans la combinaison. Un brrrrr continu vous lamine le dos, et quelques explosions vous font vibrer un peu plus fort. Vrai gadget, pas de doute

Demain le Monde

Sans cesse en pleine mutation, la toute jeune réalité virtuelle dispose désormais d'outils de création destinés au public. C'est encourageant pour l'avenir.

Si vous souhaitez vous lancer dans l'exploration de mondes virtuels, Virtual Presence a développé à cet effet le logiciel World Toolkit pour PC. Basée aux Etats-Unis pour le moment, la société devrait s'installer également en Allemagne et en France d'ici peu, ce qui est plutôt encourageant sur le potentiel du marché de la réalité virtuelle. Jusqu'alors peu familiarisée avec le monde des loisirs, VP travaillait surtout pour les universités, les centrales nucléaires et les hôpitaux (directement du producteur au consommateur). La réalisation d'une simulation d'incendies a ainsi permis de tester en temps réel des situations extrêmes qui auraient mis en danger de réels sauveteurs. Surtout, la création d'un modèle virtuel coûte beaucoup moins cher qu'un exercice nécessitant de faire sauter un aéroport ou une usine de carburants.
Cette simulation de centrale nucléaire développée pour l'industrie permet de "s'immerger" dans un bâtiment contaminé. L'utilisateur doit évoluer dans des salles envahies de gaz toxiques et se livrer à différentes tâches en un temps record.



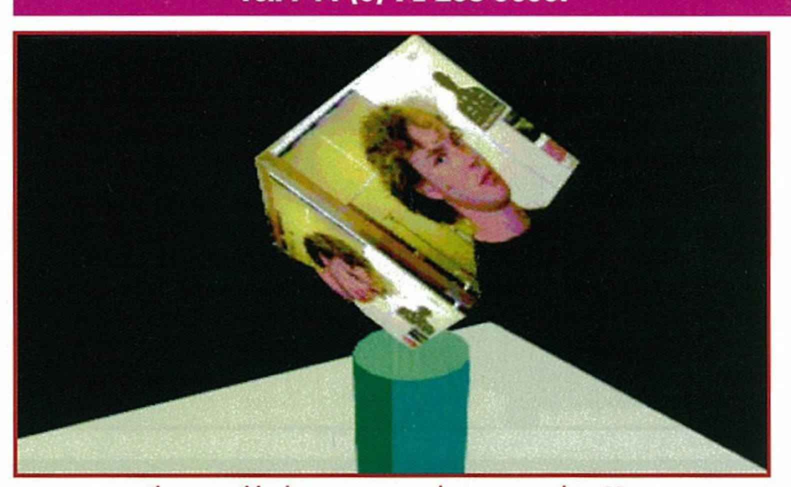
Cette simulation de centrale nucléaire développée pour l'industrie permet de "s'immerger" dans un bâtiment contaminé. L'utilisateur doit évoluer dans des salles envahies de gaz toxiques et se livrer à différentes tâches en un temps record.

Ayant de plus en plus de difficultés à faire face à la demande croissante, VP s'est finalement décidé à commercialiser ses outils. Toutefois, ses expertises ne se limitent pas au software. VP propose en effet de nombreuses interfaces : lunettes 3D à cristaux liquides (lunettes cristal, similaires à celles utilisées au Solido du Futuroscope de Poitiers) et divers modèles de casques. Certains casques sont équipés d'écouteurs, car on l'oublie souvent, la réalité virtuelle ne se limite pas à la représentation graphique. Directement issus des travaux de psycho-acoustique menés dans le monde entier (notamment à l'Ircam, à Paris, à l'université de Marseille Lusigny ou encore au MIT), les systèmes d'audition en 3D font également partie du monde de la réalité virtuelle. Pour en finir avec le hardware, sachez enfin que VP travaille actuellement à la création d'une reproduction de station spatiale qui recréera la force gravitationnelle.

Le Logiciel

Tournant sous Windows, WT est un outil de développement en temps réel interfaçable avec d'autres logiciels utilisant le système DDE, tel Excel, Lotus 1-2-3, etc. Lorsque l'on souhaite visualiser un barre graphe en 3D particulièrement complexe, il peut être utile d'avoir recours à ce type d'interface graphique. Cela dit, WT peut aussi créer des décors en 3D, et pour cela une importante bibliothèque d'objets est fournie avec le produit. Compatible avec les fichiers 3DS et DXF créés avec 3D Studio et Autocad de Autodesk ou encore Swivel 3D, ce logiciel n'est pas à proprement parler un logiciel de modélisation 3D, même s'il reprend les mêmes commandes, mais plutôt l'une des premières tentatives de voir la 3D en tant que support à la réalité virtuelle. Dans ce but, de nombreuses routines en C ou en Visual Basic (avec lequel il est compatible), permettent d'interfacer les créations avec du matériel de contrôle (souris, casques, lunettes 3D, etc.), et le logiciel gère les collisions, les hiérarchies d'objets, etc. A noter que la source des applications développées avec WT est compatible avec les machines DOS, Silicon Graphics et SUN.
En ce qui concerne l'affichage, World Toolkit peut générer des images de 320x256 à 800x600 pixels en 256 couleurs. Le logiciel dispose d'un filtre d'anti-aliasing (qui lisse les "marches d'escalier sur les contours des objets") et d'algorithmes de Gouraud (permettant de "simuler" des ombres 3D habituellement créées par Ray-Tracing). Les textures, qui peuvent être entre 16x16 ou 256x256 pixels, peuvent être mappées sur un objet 3D. Le logiciel inclut aussi lignes, cercles et courbes ainsi que texte 2D. Bref, voilà enfin un outil digne de ce nom, permettant de s'immerger dans la création de mondes virtuels.

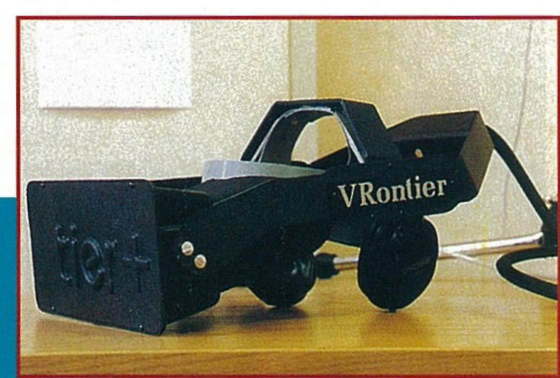
**En attendant l'ouverture prochaine d'un bureau en France, on peut se procurer le World Toolkit chez :
Virtual Presence LTD. 25 Corsham St. London N1 6DR.
Tél. : 44 (0) 71 253 9699.**



Il est possible de mapper une photo sur un objet 3D.





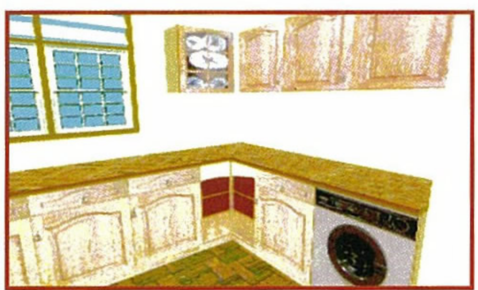


Lunettes, casques mono ou stéréo fabriqués par VP ou Virtual Research sont compatibles avec le World Toolkit. La multiplicité des systèmes de visualisation s'explique du fait que la réalité virtuelle continue à se chercher, d'une part, ce qui génère plusieurs versions différemment améliorées d'un même engin ; d'autre part, parce que suivant leur type, les simulations nécessitent que l'on s'immerge plus ou moins dans le monde virtuel. Les lunettes cristal permettent de voir un écran en 3D, sans pour autant se couper du reste de l'environnement (à moins d'être dans l'obscurité). Les lunettes monovision montrent une image équivalente à celle d'une télévision, mais lorsque vous tournez la tête, la perspective change. Enfin, les lunettes stéréo permettent une immersion totale, avec mouvement dynamique et vision 3D.



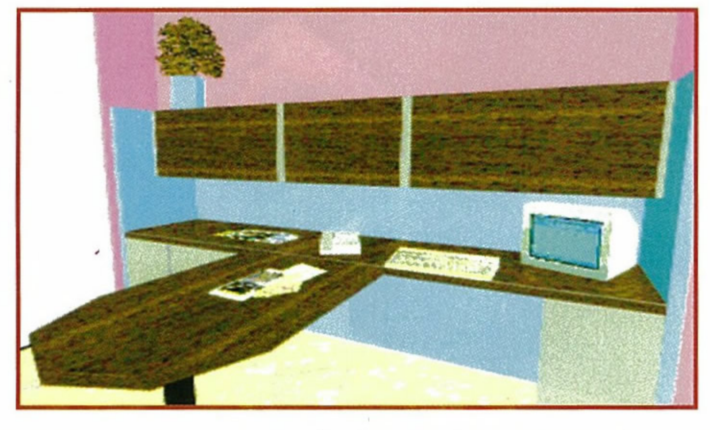


Parmi les applications de la RV, la vente sur plan est appelée à subir un grand essor. Ici, différents projets de cuisines ou de bureaux générés à l'aide du World Toolkit. Afin de se rendre compte "de visu" (et de virtus !) de la fonctionnalité de sa nouvelle Mobalpa (ou Schmidt ou Mondialkit ou Vogica ou... on s'en fout), on peut se déplacer dans sa future cuisine à l'aide d'un casque, histoire de voir si on ne se cogne pas dans le frigo quand on ouvre le lave-vaisselle et toutes ces sortes de choses. Cela dit, c'est plus chic qu'un plan sur papier millimétré.









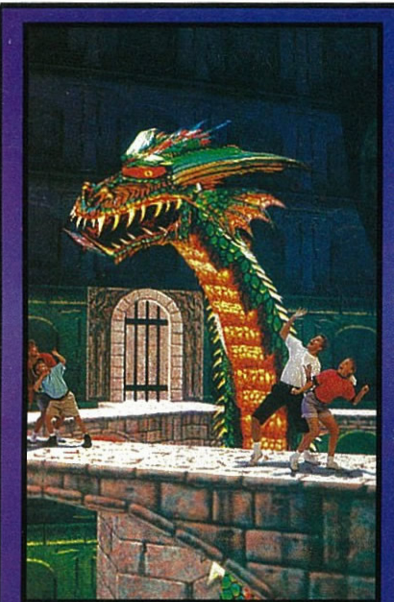
L'arnaque du mois

On ne le dira jamais assez (et ce n'est pas la dernière fois que je le dis), la réalité virtuelle fait vendre n'importe quoi. C'est ainsi qu'une salle d'arcade propose un système absolument sidérant, avec siège, joystick vissé au sol et casque, le tout pour jouer à Wolfenstein 3D. Il s'agit de la version PC, toute bête, et une fois de plus, le casque n'est qu'un écran qu'on vous scotche sur la tête.

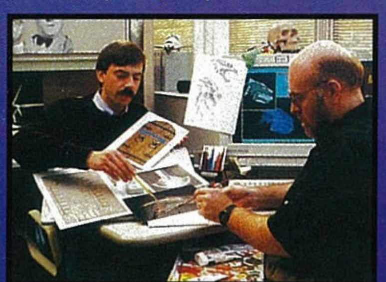


LEVEL 1 SCORE 0300 HEALTH

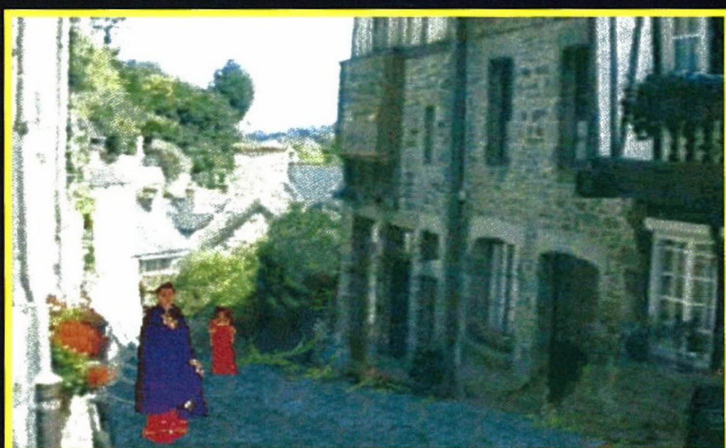
Hyper



Evans & Sutherland (encore eux !) développent en ce moment Hypergatory, un jeu de Dongeons et Dragon interactif. Il permettra aux joueurs de vivre, en réseau, une aventure dans un château hanté par de nombreuses créatures : fantômes, squelettes et monstres divers ne vous lâcheront pas. Utilisant un système ESIG 2000, les parties d'Hypergatory pourront être disputées à six joueurs simultanément.







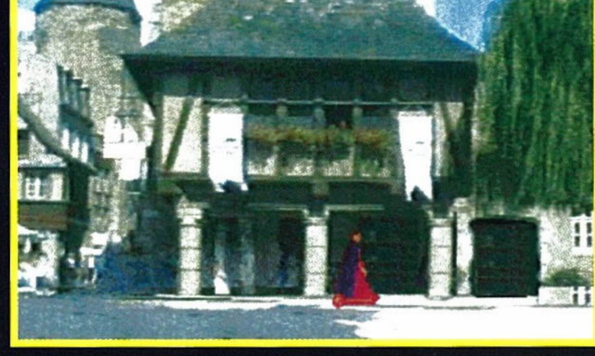
GENESIS

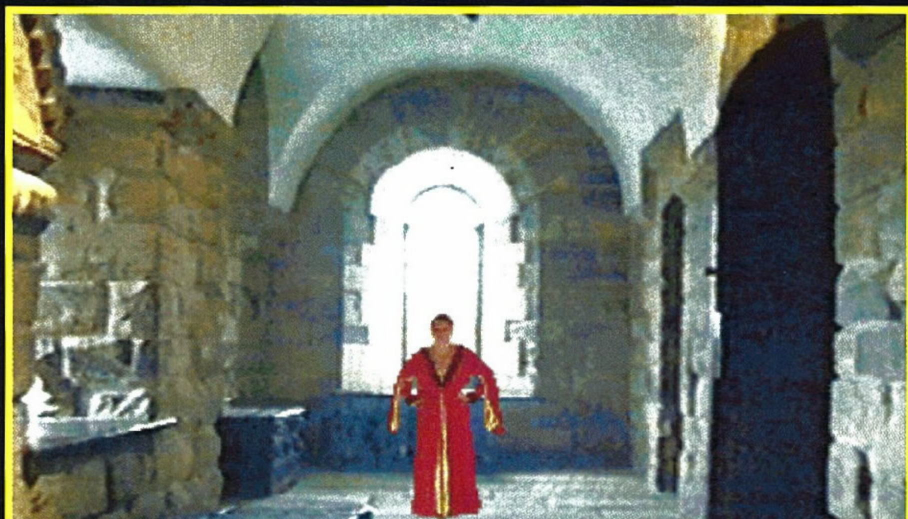
Flair est en pleine phase d'expansion actuellement, et avec son équipe interne, a développé un nouveau moteur de programmation très performant. Genesis sera le premier jeu utilisant ce moteur. Genesis met en scène une voyageuse du temps qui traversera différentes époques à la quête du Joyau Magique. Son premier saut temporel la mènera dans la période jurassique (ben voyons...) où elle rencontrera d'étranges – mais néanmoins magnifiques – dinosaures, entre autres créatures vivantes. Elle sera ensuite transportée à l'ère médiévale où elle affrontera chevaliers et autres damoiseaux.
Elle devra "traiter" avec eux pour progresser vers son ultime quête. Cette dernière se déroule dans une zone fantastique combinant le présent et le futur, à l'environnement surréaliste "multi-facette". Comme vous pouvez le constater d'après les écrans, Genesis emploie des digitalisations vidéo aussi bien pour les décors que pour les sprites des personnages, lui conférant ainsi un air de Lost In Time (PC) ou de Ange et Démon (CDI)... L'interface utilisée n'est pas non plus sans rappeler Legend of Kyrandia. Flair a commencé le développement de Genesis il y a plus de six mois et a dû tout recommencer pour mettre à profit le nouveau moteur. Flair compte obtenir des effets surprenants avec les décors digits, et les programmeurs s'emploient à leur donner une ambiance originale. De nombreux écrans ont été abandonnés à cause de la qualité approximative de la digit et du nombre restreint des couleurs. Les prises de vue ont été en fait réalisées en France, et l'emploi de vraies personnes assure des mouvements réalistes. Un jeu qui promet aussi bien beauté que réalisme... même s'il faut encore attendre pas mal de temps avant d'en avoir le cœur net.

DEREK DELA FUENTE

FLAIR
PC CD-ROM/ PC/CD32/AMIGA 500/600/1200
PHOTOS : PC
MARS 94



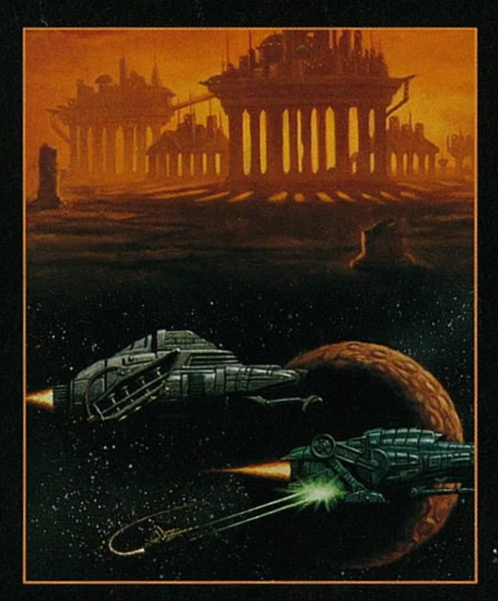






Jusqu'où peut aller votre civilisation lorsque vous avez déjà atteint les limites?

Jusqu'aux étoiles



MASTER OF
ORION™





Au commencement, il y avait la Terre.

Les peuples s'affrontaient.

Les civilisations étaient en désaccord total.

Puis, peu à peu, la technologie triompha.

Les populations augmentèrent.

La paix régnait sur le monde, et l'on s'aventura à coloniser d'autres mondes.





Maintenant, vous pouvez parcourir la galaxie d'un bout à l'autre!

MASTER OF ORION

Le jeu de stratégie qui commence là où les autres s'achèvent



MICROPROSE LTD, THE RIDGE, CHIPPING SODBURY, AVON BS17 6AY, RU

DISPONIBLE SUR COMPATIBLES IBM PC.

7TH SWORD OF MENDOR







GRANDSLAM
PC/AMIGA
PHOTOS : PC
MARS 94

Amnesty est une équipe hongroise écrivant de nombreux programmes pour Grandslam UK. Elle est dirigée par Gabor qui était "l'homme de l'ombre" de Abandoned Places. Bien qu'elle soit surtout connue pour sa programmation Amiga, Amnesty prépare 7th Sword of Mendor pour PC, qui a l'air pas mal du tout. Il s'agit d'un jeu de rôle à la Bard's tale, qui se révèle "visuellement" beaucoup plus proche de Might&Magic III et suivants. D'abord, 7th Sword of Mendor est en Super-VGA, ensuite, on ne traverse pas que des donjons mais également des extérieurs avec arbres, rivières, montagnes, très réalistes. L'intrigue se déroule sur deux îles dont l'une est protégée par sept épées. A l'occasion d'un grand banquet, les sept princes détenteurs des épées se réunissent, mais ils se les font malheureusement voler. L'objectif du jeu est de retrouver et retourner les sept épées à leur possesseur avant que l'île ne subisse une attaque dévastatrice. The 7th Sword of Mendor est un jeu de rôle classique à la Dungeon Master, avec de nombreuses statistiques et algorithmes "invisibles" aux joueurs, mais primordiaux à l'intelligence artificielle du soft. Tout objet a une masse, un poids, des points d'attaque et de dommages, etc. Les caractéristiques sont, à ce titre, particulièrement impressionnantes : 150 sorts, 100 monstres, 434 km de couloirs/paysages (en comparaison, Ultima Underworld "ne comportait que" 38 km)...

Il a fallu 71 000 écrans pour couvrir la surface de jeu. Les graphismes en 640 x 480, 256 couleurs présentent des décors et des sprites digitalisés au milieu d'autres éléments peints à la main. L'aventure et les combats sont particulièrement "complexes" avec un gigantesque inventaire d'objets à utiliser et à trouver, et un groupe de six personnages à personnaliser et à diriger, avec des attributs spécifiques. Néanmoins, l'équipe pourra "engager" une personne supplémentaire en cours d'aventure pour facilier sa quête. Les actions à effectuer restent conventionnelles : il faut chercher des objets, discuter avec les rencontres, combattre les monstres errants... Le scénario changera de façon significative selon les choix effectués, et permettra de visiter huit lieux/décors différents. L'interface utilisant la souris offre de nombreuses options, de l'automapping aux ordres pendant les combats.





Chaque personnage dispose d'un large éventail de compétences, de la magie à la connaissance des herbes. Un jeu apparemment très complet qui intéressera plus d'un "rôliste" en puissance.

DEREK DELA FUENTE

VOTRE JEU
48 H CHRONO
EN 🕽
☞ 70.46.20.48

POUR TOUTE COMMANDE
EN CADEAU UNE DEMO
THE BLUES BROTHERS, LITIL DIVIL
CYBERRACE, SAIL SIMULATOR 2.1



ATARI & AMIGA

Nouveautés	ST	AM
BENEATH a steel sky vf	ND	289
BLACK SECT vf	269	269
BLUES BROTHER juke box	ND	279
BUBBA N' STYX	ND	249
CANTONA STRICKER	199	249
CARLOS	269	269
DARKMERE	ND	289
DRACULA	ND	279
ELFMANIA	ND	249
K 240	ND	279
MR NUTZ	ND	249
NORTH & SOUTH	ND	289
PINBALL spécial édition	ND	289
PREHISTORIK 2	ND	269
RALLY	ND	279
ROBINSON REQUIEM vf	279	279
SECOND SAMURAI	ND	269
T.F.X	ND	279
THE SETTLERS	ND	299
WINTER OLYMPICS	ND	269

contactez-nous pour disponibilité

	ST	AM
3D CONSTRUCION kit 2	459	459
3D MASTER GOLF	269	249
A 320 AMERICAN airport	289	289
ALIEN 3	ND	259
ALIEN BREED 2	ND	259
ANOTHER WORLD	249	249
A-TRAIN vf	ND	289
B 17 FLYING FORTRESS	289	289
BART VS WORLD	259	259
BATTLE ISLE 93	ND	259
BODY BLOWS galactic	ND	269
BRUTAL SPORTS football	ND	269
CAMPAIGN 2	ND	329
CANNON FODDER	279	249
CHAOS ENGINE	249	249
CIVILIZATION	289	289
COMBAT AIR PATROL	ND	279
COOL SPOT	ND	279
COOL WORLD	189	249
DENIS	ND	249
DESERT STRIKE	ND	249
DISPOSABLE HEROE	ND	239
DOGFIGHT	289	289
DUNE 2 vf	ND	289
DUNGEON + CHAOS	259	259
ELITE 2	289	289
F1 GRAND PRIX	289	289
F 117 A	ND	289
FLASHBACK	ND	269
FURY OF THE FURIES	ND	249
GENESIA	289	289
GLOBAL GLADIATORS	ND	249
GLOBDULE	ND	249
GOAL	259	249
GOBLINS 3	279	279
GUNSHIP 2000	ND	289
GUY ROUX manager vf	269	269
HIRED GUNS	ND	269
HISTORY LINE vf	ND	349
INDY 4 AVENTURE vf	ND	369
ISHAR 2 vf	269	269
JURASSIC PARK	ND	239
KINGMAKER	279	279
KRUSTY FUN HOUSE	ND	249
LEGEND OF VALOUR	329	329
LEMMINGS 2	249	249
LOTUS TURBO TRILOGY	ND	269
LOST VIKINGS	ND	249
MAGIC BOY	249	249
M1 TANK PLATOON vf	289	ND
MORTAL KOMBAT	ND	249
OM SUPER FOOTBALL	239	239
ONE STEP BEYOND	199	199
OSCAR	ND	259
PERFECT GENERAL vf	ND	289
PREMIER MANAGER 2	ND	249
PREMIERE	ND	220
SENCIBLE SOCCER 93	249	249
SILENT SERVICE 2	289	249
SIM EARTH vf	ND	289
SIMON THE SORCERER vf	ND	349
SLEEPWALKER 1 mo	129	249
SOCCER KID	ND	239
SPACE HULK	ND	269
STARDUST	ND	199
STREET FIGHTER 2 1m	249	249
SUPER CAULDRON	249	249
SYNDICATE vf	ND	249
THE PATRICIAN vf	269	269
THEATRE OF DEATH	ND	279
TRODDLERS	ND	220
TORNADO	ND	329
TURRICAN 3	ND	249
VROOM + great courts 2	259	259
VROOM multiplayer	199	199
WIZ N LIZ	ND	249
ZOOL	249	ND
ZOOL 2	ND	239

CD 32 AMIGA

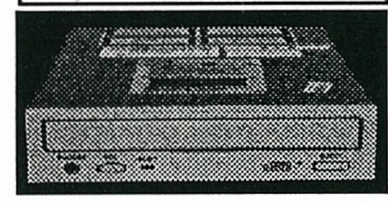
ALIEN BREED spécial édt.	149	MICROCOSM	269
CAPTIVE 2	299	OM SUPER FOOTBALL	269
DENIS	249	NIGEL MANSELL	269
D-GENERATION	259	PROJECT X	149
DEFENDER of the crown 2	269	PINBALL FANTASIES	269
DONK spécial édition	249	PIRATES GOLD	279
GENESIS	269	ROBOCOD	269
JURASSIK PARK	269	SENSIBLE SOCCER	249
LITIL DIVIL	269	TFX	299
LABYRINTH OF TIME	229	UTOPIA 2	269
LEGACY OF SORASIL	269	WHALE' S VOYAGE	269
LOTUS TURBO trilogy	269	ZOOL	269

COMPILATIONS — ST AM PC

	ST	AM	PC
FANTASTIC WORLDS	289	289	289
realms /pirates /populous /megalomania / wonderland			
MAITRES AVENTURE	289	289	329
maupiti island / voyageurs du temps / opération stealth			
PLANETE AVENTURE 2	289	289	289
monkey isl /loom /populous / explora 3 (st,pc) maupiti (am)			
STRATEGY MASTER	319	319	289
hunter/ populous/ excalibur/ chess/ deuteros (st) battle (am)			
FUN RADIO 3	359	359	289
battle britain/monkey isl/indy 3/battle 42 (st,pc) mig 29 (am)			
KINGS ADVENTURE	299	299	ND
fascination / bargon attack / gobliiins			
STRATEGIES	299	299	ND
dominium / realms / supremacy			
DREAM TEAM	ND	189	189
wwf superstars / terminator 2 / the simpson's			
SPACE LEGENDS	ND	329	349
elite + / wing commander / megatraveler 1			
FOX COLLECTION VOL 2	329	329	349
prehistorik / nicky boom / lemmings scen / risky woods			
FUN RADIO 4	289	ND	329
superski 2 / first samourai / crazy cars 3/lemmings/indy 4			
LORDS OF POWER	ND	349	399
silent service 2 / railroad tycoon / perfect general / red baron			
BATTLE OF TIME	ND	249	299
battle isle / perfect general / megalomania / first samourai			
DREAMLANDS	289	289	329
transartica / ishar / storm master			
FOX COLLECTION VOL 3	329	329	349
gods/ team suzuki/ crazy cars 3/ carl lewis challenge			

SOUND BLASTER

version 2 deluxe	650F
version PRO 2 deluxe	890F
version 16 basic	1350F
version 16 ASP	1690F
CD ROM	
lecteur + cd gratuit	1490F
lect double vitesse + 7th guest	2390F
pack PUISSANCE 16 lect double vitesse + Sound blaster 16 basic + 7th guest + Tempra access + rebel assault	3490F



CD ROM int, double vitesse, 300K/s, 320 ms, CD photo, CD audio + le jeu "the 7th guest"

3"1/2 par 100
DD/DF
3F90 piéce
HD/DF
4F90 piéce



extension
512K
ATARI STE
AMIGA 500
299F

CD - ROM

COMANCHE + mission 1 & 2	369	LANDS OF LORE vf	369
CYBER RACE	369	LORD OF THE RING	369
DAY of the TENTACLE vf	369	LOST IN TIME vol 1 & 2 vf	389
DRACULA UNLEASHED	349	MEGARACE	389
DRACULA psygnosis	369	MICROCOSM	369
DUNE vf	349	REBEL ASSAULT vf	369
GABRIEL KNIGHT	369	RETURN TO ZORK	369
GOLDEN 7 compilation	449	RISE OF THE ROBOTS	489
INCA 2 vf	349	STRIKE COMMANDER	369
IRON HELIX	369	TFX vf	389
JURASSIK PARK	329	THE PATRICIAN vf	369
KGB CONSPIRACY vf	369	WING commander 2 deluxe	349
KYRANDIA vf	369	WOLFPACK	329
LABYRINTH OF TIME	369	WORLD OF XEEN	389

PC COMPATIBLES

Nouveautés	
ARENA vf	369
BENEATH A STEEL SKY vf	329
BLACK SECT vf	289
BLUES BROTHERS	269
DARKMERE	329
KYRANDIA 2 vf	349
MASTER OF ORION	369
MORTAL KOMBAT	289
OM SUPER FOOTBALL	269
PACIFIC STRIKE	369
RISE OF THE ROBOTS	429
ROBINSON REQUIEM vf	289
SAM & MAX vf	369
STAR LORD	349
STARTREK judgement rides	369
THEATRE OF DEATH	349
THE SETTLERS	369
ULTIMA VIII	349
VICTORY AT SEA	369
WINTER OLYMPICS	329
WIZARDRY VII vf	369

contactez-nous pour disponibilité

3D CONSTRUCION kit 2	459
A-TRAIN vf	289
ACES OVER EUROPE vf	349
A320 AMERICAN airport	349
ALONE IN THE DARK 2 vf	369
ANCIEN art of war in the skie	329
B 17 flying fortress	329
B.A.T 2 vf	329
BATTLE ISLE 93	259
BETRAYAL at krondor	349
BILLARD AMERICAIN	289
BLANCO inter rugby challeng	289
BODY BLOWS	269
BRUTAL SPORTS FOOTBALL	289
CAESAR vf	349
CAMPAIGN 2	349
CANTONA STRIKER	289
CHESS MASTER 4000 turbo	289
CIVILIZATION vf	289
COMANCHE + mission 1	369
COMANCHE mission 2	199
COMMAND HQ	329
COMPLETE CHESS	289
CURSE OF ENCHANTIA vf	289
CYBER RACE vf	349
D-DAY vf	349
DARKSUN	369
DAY of the TENTACLE vf	339
DISCOVERY vf	289
DOGFIGHT	289
DRACULA	329
DUNE 2 vf	329
DUNGEON HACK vf	329
ELITE 2	329
EYE of the BEHOLDER 3 vf	329
F 15 STRIKE EAGLE 3	329
F117 STEALTH FIGHTER	289
FALCON 3 vf + scenario	359
FANTASY EMPIRE	349
FIELDS OF GLORY vf	289
FLASHBACK	289
FLIGHT SIMULATOR 5 vf	389
FLIGHT SIMULATOR ATP	435
FORT APACHE	289
FREDDY PHARKAS vf	329
FURY OF THE FURIES	269
GABRIEL KNIGHT	349
GENESIA vf	289
GLOBAL DOMINATION	369
GOAL	289
GOBLIINS 3	289
GRAND PRIX F1	289
GUNSHIP 2000 + scenario	329
GUY ROUX manager vf	299
HARRIER JUMP JET	349
HIRED GUNS	349
HISTORY LINE 1914-18 vf	369
INCA 2 vf	329
IN EXTREMIS vf	329
INDY 4 aventure vf	369
INDY CAR RACING	329
INNOCENT until caught	369
ISHAR 2 vf	289
JETFIGHTER 2 vf	249
JORDAN IN FLIGHT	289
JURASSIK PARK	269
KASPAROV GAMBIT	339
KINGMAKER vf	329
KING QUEST 6 vf	349
LANDS OF LORE vf	329
LAURA BOW 2 vf	349
LEGACY vf	349
LEISURE SUIT LARRY VI	369
LEMMINGS 2	289
LITIL DIVIL	329
LOST IN TIME vf vol 1 ou 2	210
LOST VIKINGS	289
MAGIC CANDLE 2	289
MANTIS	289
MICROPROSE GOLF	289
MIGHT & MAGIC 5 vf	289
NHL HOCKEY	299
NORTH & SOUTH	349
ONE STEP BEYOND	199
OSCAR	269
PATRIOT	329
PINBALL DREAMS	289
PIRATES GOLD	289
POLICE QUEST IV	329
PRINCE OF PERSIA 2	289
PRIVATEER	369
QUEST FOR GLORY III vf	289
QUEST FOR GLORY IV	369
RAILROAD TYCOON deluxe	289
RALLY	299
REACH for the SKIES	329
RETURN of the PHANTOM	289
RETURN TO ZORK	329
REX NEBULAR	329
ROME vf	289
SEAL TEAM	289
SENSIBLE SOCCER	289
SHADOW CASTER	329
SHERLOCK HOLMES	289
SILVERBALL	289
SIMON THE SORCERER vf	369
SIM FARM	329
SPACE HULK	289
SPACE QUEST 5 vf	329
SPEELCRAFT	289
STEEL EMPIRE	289
STREET FIGHTER 2	129
STRIKE COMMANDER	269
STRON GHOLD vf	269
SUBWAR 2050	329
SUPER CAULDRON	249
SYNDICATE vf	289
TASK FORCE 1942	349
TERMINATOR 2029 rampage	289
THE PATRICIAN vf	289
T.F.X vf	349
TORNADO vf	369
TRANSARTICA vf	249
ULTIMA VII vf	329
ULTIMA VII partie 2	349
WAR IN THE GULF	329
WING commander 2 vf +speak	329
WW2 battle south pacific	369
X-WING notice vf	369

Offre valable dans la limite du stock disponible

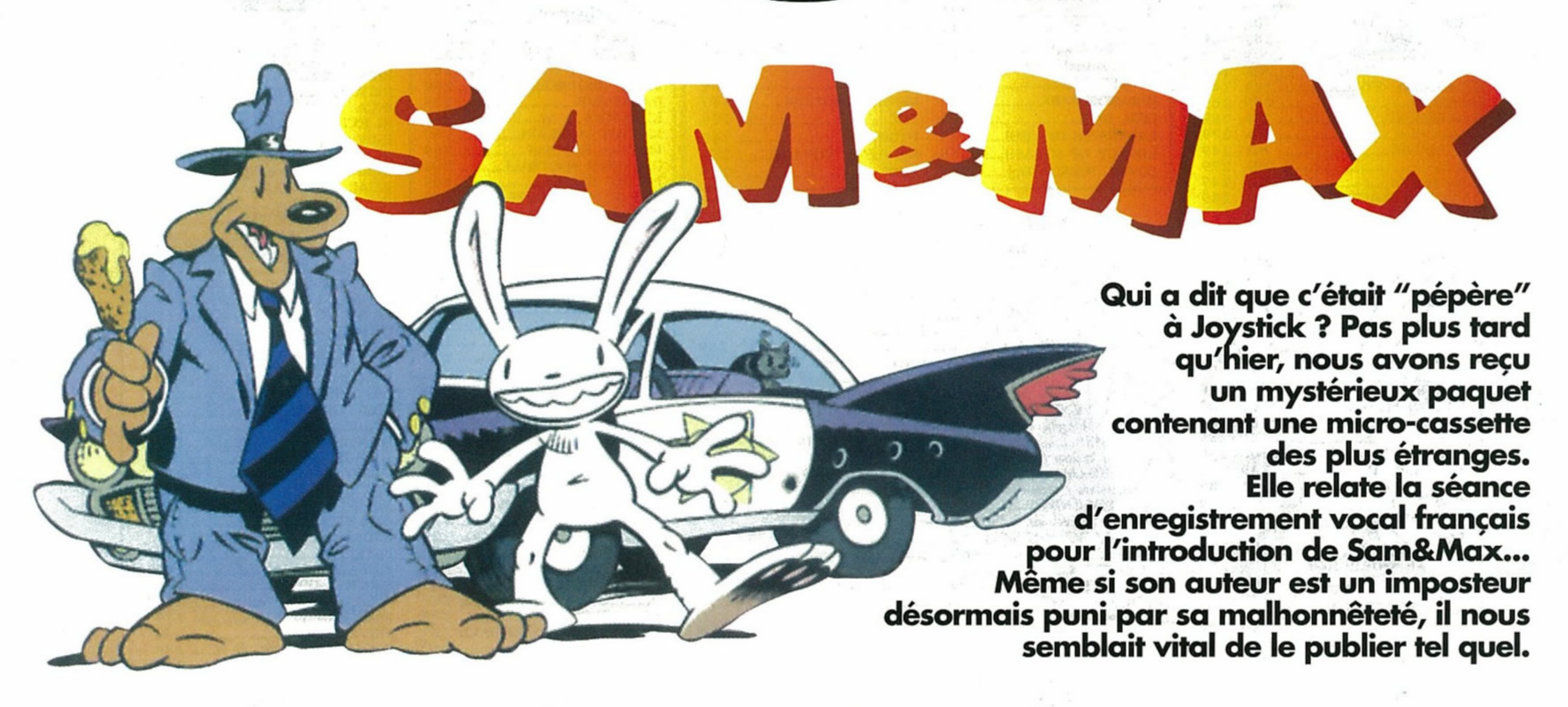
CENTURY SOFT BP 454
03004 MOULINS CEDEX

NOM...
PRENOM...
ADRESSE..
.... TITRES.. PRIX...........
VILLE..
CODE POSTAL..
TELEPHONE.. TOTAL ....

☐ ATARI 520 ☐ 1MO ☐ STF ☐ STE
☐ AMIGA 500 ☐ 500 + extension ☐ 500+/600 ☐ 1200 ☐ CD 32
☐ PC AT 386/486 3"1/2 ☐ 2 mo ☐ 4mo ☐ CD-ROM ☐ autres ....
☐ CARTE BLEUE No..
☐ CHEQUE
JO 46 Signature Date d'expiration.......................................

☐ NORMAL 20 F
☐ COLISSIMO 29 F logiciels
livraison garantie 48H matériels 50F
☐ CONTRE-REMBOURSEMENT
+ port colissimo 75F
TOTAL A PAYER

Enquête sur le doublage de



Qui a dit que c'était "pépère" à Joystick ? Pas plus tard qu'hier, nous avons reçu un mystérieux paquet contenant une micro-cassette des plus étranges. Elle relate la séance d'enregistrement vocal français pour l'introduction de Sam&Max... Même si son auteur est un imposteur désormais puni par sa malhonnêteté, il nous semblait vital de le publier tel quel.

"EN ce mardi froid et pluvieux de janvier, mon boss m'avait chargée de l'espionnage de l'enregistrement clandestin de Sam&Max qui devait avoir lieu dans un studio, quelque part dans le 2e arrondissement de la capitale. Il s'agissait d'un véritable événement puisque c'était le premier enregistrement de voix françaises d'un jeu Lucas.Le distributeur français était même parvenue à faire accepter un doublage intégral – oui, oui, vous avez bien entendu – de la version CD-Rom de Sam&Max. A 11 h 00 pétantes donc, j'arrivai "à gauche au fond de la cour" à l'adresse indiquée, pour découvrir un M rose esquissé sur la porte. J'avais donc réussi à trouver "La Marque Rose" indiquant le lieu du rendez-vous. Me faisant passer pour Calor, une "gratte-papier" d'un magazine micro. Quelques minutes plus tard, arriva un dénommé Stéphane R. qui se révélera être le chef d'une sombre organisation connue sous le nom de Art of Words. Cette dernière s'était formée dans l'unique objectif machiavélique – s'il en est –, de faire disparaître tout mot anglais/américain des jeux micro. Quand il sut que "j'étais" Calor, il se plia à mon "interrogatoire" sans broncher. J'avais réussi à m'infiltrer dans ce milieu qu'on dit si fermé. J'appris ainsi que Stéphane R. avait un "casier" plus que chargé : journaliste à Fun Radio, concepteur-rédacteur en publicité..., passant ses heures libres à jouer sur micro. C'est ainsi qu'en 1985, il traduisit le manuel d'un jeu Ubi-Soft (eh oui, déjà !) pour un copain qui n'y comprenait rien. Stéphane R. en profita pour envoyer sa traduction à Ubi qui, satisfait, la lui monnaya fort chère. Stéphane R. décida donc de miser sur cette nouvelle branche, en créant Art of Words. Depuis, l'organisation a sévi sur plusieurs produits – Electronic Arts, Virgin, sans oublier les Ubi-Soft et les LucasArts –. Mais nous fûmes bientôt interrompus par l'arrivée de Julie B., l'actrice qui allait doubler la "femme ligotée" dans l'intro de Sam&Max. Julie n'est pas vraiment une "débutante", au contraire. Elle aussi a eu un parcours assez cahotique : tour à tour, chanteuse, présentatrice à la télé, elle s'est depuis consacrée au


Laurence Lefevre, Jean-Luc Emanuele, Stéphane Bollaert, Stéphane Radoux et Carole Degoulet, la joyeuse bande est au grand complet.

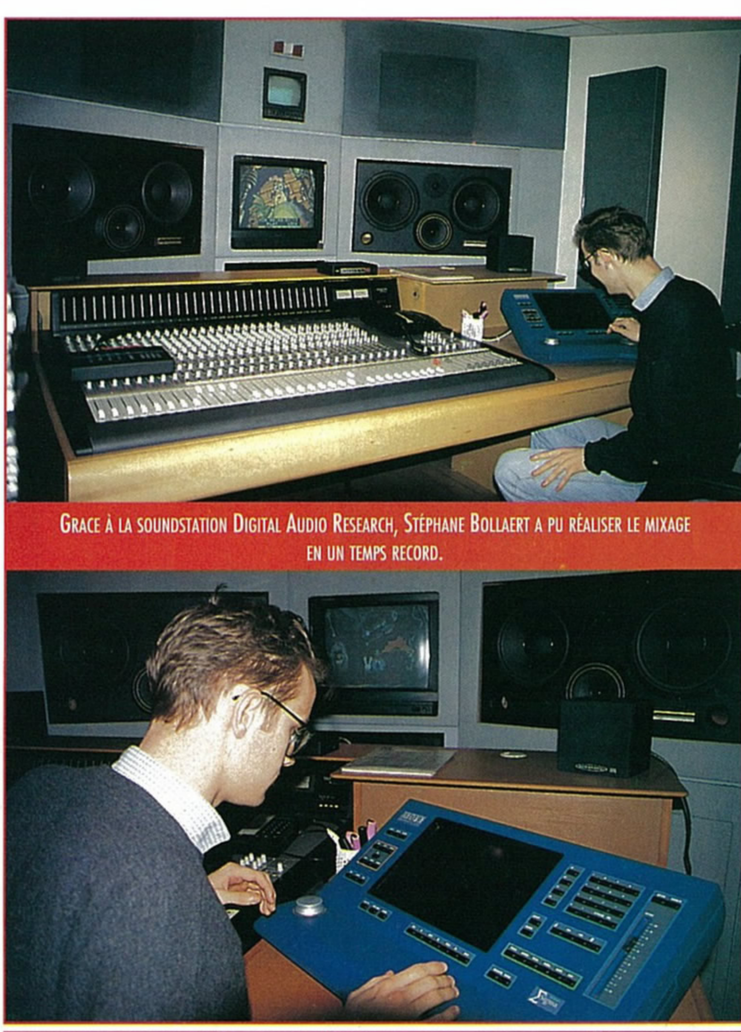

Le Savant Fou était un role vraiment adapté à Stéphane Radoux, le créateur de Art of Words. Hem...

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173

doublage. On l'a entendue dans de nombreuses pubs radio et TV, grâce à sa capacité étonnante de changer de voix, de la vieille sorcière (elle a prêté sa voix à Scotia, la Méchante de Lands of Lore) à la petite fille. Nous nous dirigeâmes vers le studio où Stéphane R. donna les textes à Julie pendant que l'ingénieur du son, Stéphane B., se mettait à la console pour effectuer les premiers réglages. Julie visionna la cassette VHS de l'intro du jeu que Stéphane R. avait fait réaliser, se repérant en même temps d'après les "time-codes" pour se caler sur l'image. Tandis que l'actrice entrait dans la cabine, Carole D. arriva en s'assurant que personne ne l'avait suivie. C'est que, depuis le casting pour sélectionner les acteurs, on l'avait à l'oeil. Sur six voix pré-sélectionnées par La Marque Rose et Art of Words, elle n'en avait retenu que deux. Cela signifiait que quatre personnes voulaient sa peau. Mais elle était là, saine et sauve, et on pouvait donner les premières directives à Julie. Il fallait une voix "à la limite du supportable", genre héroïne niaise de série TV. On fit deux, trois prises sur chaque ligne de texte, entrecoupées de directives de la part de Stéphane R. et de Carole D. Tout se passa dans une ambiance des plus conviviales. Après le choix définitif de la "prise", on pouvait passer à la voix du "savant fou". Stéphane R. était tout désigné pour ce personnage. Il voulait faire une voix germanique, à la "SS nazi", mais Carole D. était quelque peu réticente. On la fit donc à la russe, comme dans la version originale. Le plus difficile était de se synchroniser avec l'image, les textes français ne correspondant pas forcément en durée, à l'animation. On dut refaire plusieurs prises à cause de cet inconvénient, et même parfois improviser en éludant des syllabes, rajoutant des onomatopées, etc. Tout le monde s'inquiétait de savoir ce qu'était devenu Jean-Claude D., l'acteur qui allait doubler les deux héros, Sam et Max. S'était-il fait repéré par des tueurs à gages ? Gisait-il dans une ruelle, quelque part dans le quartier ? En fait, il n'arrivait pas à trouver une place pour se garer. Jean-Claude D. se mit immédiatement à répéter son texte – ou plutôt "ses textes" –. Pour Sam, il fallait une voix genre détective privé des années 50 – dans la version originale, c'était la voix Bogie – et pour Max, une voix aiguë, un peu crispante, sadique et niaise à la fois. Jean-Claude D. était un "pro" et il l'avait prouvé avec ses nombreuses pubs radio et TV, les dessins animés de Disney – le Génie d'Aladdin, c'est lui – et les Arènes de l'Info – les Guignols, quoi !–. Il nous fit une voix grave et un peu rauque à la Columbo pour Sam et une intonation à la limite du débile pour Max. Pour combler quelques "vides" du dialogue, il improvisa des "Hop !", et des "Tiens, prends ça..." vraiment parfaits. C'était dans la boîte. Il ne restait plus à Stéphane B. qu'à finaliser le mixage de tout ça. Travail grandement facilité par le matériel dont s'était doté La Marque Rose : la soundstation Digital Audio Research. Ce gros système dédié permettait en effet d'enregistrer, d'éditer et de mixer les sons directement en digital. Ce n'est ni plus ni moins qu'un très puissant "sampler" qui échantillonne à 44 KHz. Les voix digits sont ainsi stockées directement sur D.A.T., ce qui évite toute perte de qualité inhérente à la duplication sur bandes magnétiques. Cela permet de gagner un maximum de temps, notamment pour le mixage. La soundstation comporte en effet un écran tactile où sont affichés tous les éléments d'une bande son (tel et tel bruitage, telle et telle voix...) avec leur adresse et leur durée temporelles. Il suffit de "prendre" une digit et de la déplacer sur l'échelle temporelle. Trivial, rapide et efficace. Cette simplicité est également disponible pour les effets. On a ainsi pu "stretcher" une phrase qui était trop courte par rapport à l'animation, et en rallonger les mots, sans déformer la voix originale. Ya pas à dire, les créateurs de la Marque Rose, Jean-Luc E. et Laurence L., avaient réalisé un excellent investissement. Pas étonnant alors de savoir qu'ils ont pour clients les maisons de disque – dans les pubs radio et télé –, AB Production – les dessins animés de Dorothée et compagnie – et les serveurs vocaux – celui de Sega notamment –.

Oh, mais attention, je les vois débarquer, ils m'ont repérée, j'ai juste le temps de.... Argghh !"

ROLAC



GRACE À LA SOUNDSTATION DIGITAL AUDIO RESEARCH, STÉPHANE BOLLAERT A PU RÉALISER LE MIXAGE EN UN TEMPS RECORD.



JEAN-CLAUDE DONDA, LA VOIX DE SAM ET DE MAX.

JULIE BATAILLE S'EN EST DONNÉ À COEUR JOIE DANS LE ROLE DE LA "POUF" LIGOTÉE, DANS L'INTRO DE SAM&MAX.



LES VOIX DIGITS SONT ÉCHANTILLONNÉES À 44 KHZ ET STOCKÉES SUR UNE IMPRESSIONNANTE CONFIGURATION DOTÉE DE DEUX DISQUES DURS D'UN GIGA-OCTET OU DIRECTEMENT SUR D.A.T.



GÉNÉRIQUE

Femme ligotée : Julie BATAILLE
Ingénieur du son : Stéphane BELLAERT
Responsable LucasArts chez Ubi-Soft : Carole DEGOULET
Sam et Max : Jean-Claude DONDA
Savant fou et créateur de Art of Words : Stéphane RADOUX
Créateurs de La Marque Rose : Jean-Luc EMANUELE et Laurence LEFEVRE

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173

Core

Les choses s'accélèrent pour Core Design, pas moins de cinq softs en préparation dans les locaux même de l'éditeur anglais, sans compter les autres titres en développement externe : l'année 1994 va sûrement démarrer très fort.

Chez Core Design, avant de se lancer dans la programmation d'un jeu, tout est étudié à fond : story-boards détaillés, nombreux croquis, sans compter les pages et les pages de notes et d'idées de toute l'équipe de développement. Puis on attaque la réalisation des graphismes : en général, deux artistes différents entrent en collaboration pour chaque nouveau titre, mélangeant leurs styles dans la joie pour plus de richesse et d'originalité.
Nous vous avons déjà fait découvrir l'un des tous prochains titres Core Design le mois dernier, Heimdall 2, à l'occasion d'un Work in Progress qui se poursuit dans ce numéro. Voici deux autres titres qui sortiront sur Amiga très prochainement.



Susie Hamilton, attachée de presse de Core Design, souriante, confiante et fière de tous les nouveaux produits Core.

AMIGA - A1200 - CD 32
PHOTOS : AM
FIN FEVRIER

L'histoire de cette preview commence avec une performance technique puisque Universe affiche 256 couleurs à l'écran sur un Amiga absolument normal, une bécane de base. Les programmeurs de Core Design peuvent être fiers des routines qu'ils ont développées.
Dans Universe, le joueur incarne un personnage absolument normal, un Monsieur Tout le Monde de premier ordre qui se trouve projeté dans une autre dimension, après avoir fait le guignol avec l'une des inventions de son oncle : l'Inducteur de Dimension Virtuelle. Boris se retrouve alors dans un monde futuriste parallèle au nôtre, et bien malgré lui sera mêlé à la lutte contre le cruel empereur Neiamises. Tout au long du jeu, deux empires immenses s'affronteront, avec notre petit Boris, perdu, effrayé, au milieu de tout ça.
Vous devrez traverser ces mondes aliens, voyager de planète en planète dans un jeu d'aventure au fonctionnement classique puisqu'il suffira de pointer et de cliquer à l'aide de la souris directement à l'écran. Des rangées d'icônes vous permettront d'accéder aux nombreuses fonctions du jeu. Les graphismes ont tous été dessinés à partir de scans de dessins réalisés par l'équipe talentueuse des graphistes de Core Design. Des animations en 3D précalculée viendront agrémenter le tout, sans compter les séquences d'arcade qui traînent de-ci de-là.

UNI

Design



Le jeu est impressionnant graphiquement sur Amiga 1200, mais également sur Amiga 500. Les mouvements du personnage principal, Boris le paumé, sont très réalistes. Rien de vraiment étonnant, puisque l'équipe de développement a filmé l'un des auteurs avant de digitaliser chaque action.

Comme dans tout bon jeu d'aventure qui se respecte, vous ferez face à des centaines d'énigmes et d'intrigues différentes. Vous devrez récupérer des objets, comprendre leur fonctionnement, leur utilité, discuter avec des personnages et leur soutirer des informations qui pourront aider votre quête. Au départ, vous êtes complètement perdu, mais au fur et à mesure que le jeu avance, votre objectif deviendra plus précis.

Vous commencerez par tenter de retrouver une demoiselle que vous avez rencontrée au début du jeu, mais qui a malheureusement été enlevée par la police. Puis, par un concours de circonstance loufoque, vous serez amené à rechercher une pierre précieuse aux pouvoirs puissants, seule capable de renverser le grand méchant qui règne sur le monde que vous traversez.

Si vous avez apprécié Curse of Enchantia, du même éditeur, ou des softs comme Indiana Jones, alors vous aimerez Universe : même système d'aventure linéaire où il faut avancer en résolvant énigme après énigme, et surtout même humour taré et mêmes dialogues cinglés. Les auteurs espèrent bien réussir leur coup et vous donner l'impression d'évoluer dans un film, de vous imprégner de l'ambiance de Universe.

VERSE

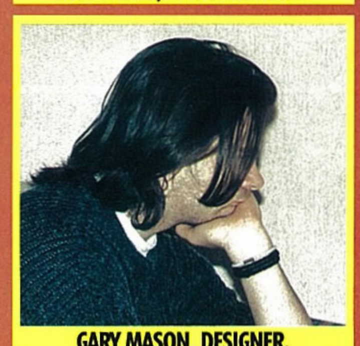
Core Des

UNIVERSE (SUITE)

UNIVERSE, C'EST EUX.


GARY ANTCLIFFE, GRAPHISTE.


ROLF MOHR, PROGRAMMEUR.


GARY MASON, DESIGNER.



De très nombreux dessins ont d'abord été réalisés sur papier, coloriés et peints, avant d'être scannés et retouchés sur ordinateur.





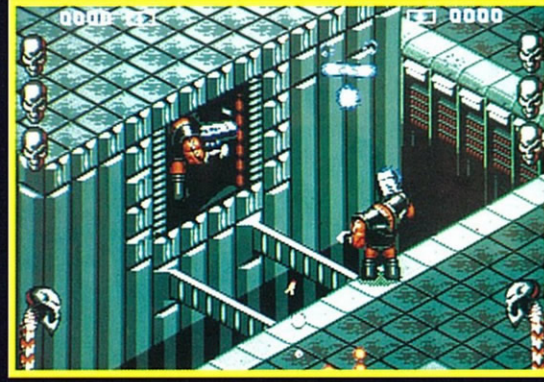
Le jeu se déroule dans un futur très lointain, dans notre système solaire, et envoie le joueur de planète en planète à la poursuite du méchant de service : Moribund. Une course contre la montre où vous devrez stopper le plus rapidement possible une équipe de criminels fous de destruction et de sang. Moribund s'apprête à traverser quatre planètes pour récupérer quatre éléments qui lui permettront de fabriquer une énorme machine aux pouvoirs psy très élevés, capable de détruire le système solaire tout entier. Votre but est simple, il faut stopper les hommes de Moribund à tout prix, pour cela jusqu'à quatre joueurs pourront s'associer et combiner leurs forces, dès lors qu'ils seront connus comme les membres du Skeleton Krew.
Ce shoot'em up en 3D s'annonce très sanglant, tout au long des six niveaux qui composent le jeu. Vous ne ferez pas de quartiers, pas de prisonniers. Les personnages du jeu, aussi bien les gentils que les méchants, sont tous très impressionnants : de gros tueurs armés jusqu'au bout des cheveux et surtout d'énormes robots de métal aux pouvoirs puissants.
Chaque membre du Skeleton Krew, les gentils que vous dirigerez, a des caractéristiques différentes : vitesse de déplacement, résistance, force et pouvoirs. Spine est une sorte d'énorme robot, Rib une demoiselle aux cheveux verts, et Joint un androïde de solidement armé.

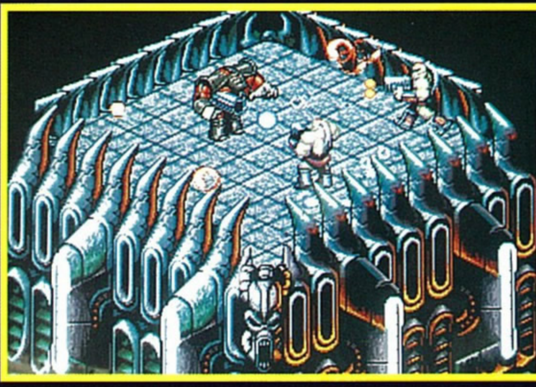
AMIGA - AMIGA 1200
PHOTOS : AM
MARS 94

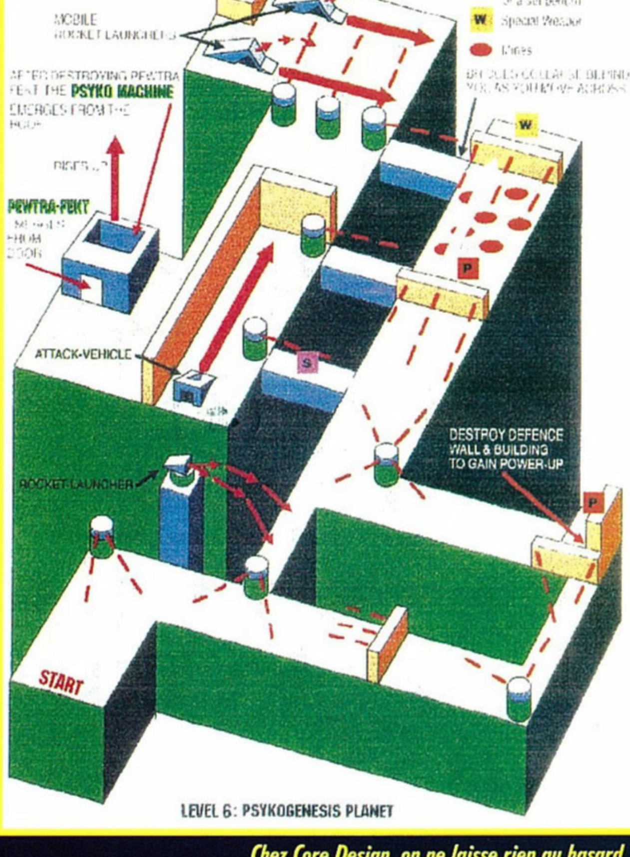
SKELETO

sign

L'action se déroule dans des décors en 3D isométrique qui défileront dans les huit directions classiques, grâce à des scrollings qu'on nous promet fluides. Des sprites d'avant-plan d'honneur, un peu de texture à tous ces décors, tandis que les deux camps s'affrontent et se tirent dessus sans arrêt.
Chaque niveau se termine par un combat contre un boss de fin, et deux des niveaux auront même la joie de vous en envoyer deux à la suite. Entre chaque niveau, des séquences entièrement animées tiendront le joueur au courant du déroulement des événements. Les personnages ne passeront pas leur temps à se déplacer à pied ; ainsi, au début de la zone 3 du premier niveau, les joueurs fonceront à bord de véhicules à forte propulsion. Vous devrez détruire, comme d'habitude, tous les autres véhicules qui auront la mauvaise idée d'arriver en face.
Vous visiterez Vénus, Mars et tout un tas d'autres lieux, à pied, à ski, en volant et toujours en tirant dans tous les sens. Vos missions auront parfois des objectifs précis : détruire un entrepôt avant d'attaquer le boss de fin, entrer dans une centrale nucléaire et faire tout exploser, par exemple. Pour que le jeu soit encore plus complet, une phase bonus vous tombera sur le coin du joystick de temps en temps, vous devrez alors ramasser un maximum de points à bord d'un tank dans des tableaux aux senteurs de labyrinthes.







Chez Core Design, on ne laisse rien au hasard avant de se lancer dans le développement d'un jeu : croquis, plans divers, nombreuses pages de scénarios. Ici la carte détaillée du niveau de Skeleton Krew.

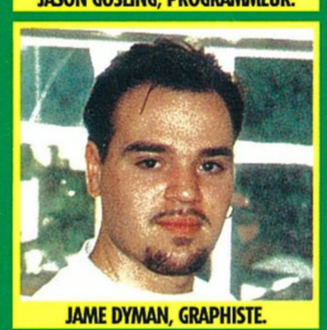
SKELETON, C'EST EUX.



HEATHER GIBSON, GRAPHISTE.



JASON GOSLING, PROGRAMMEUR.



JAME DYMAN, GRAPHISTE.



ON KREW

Quoi de neuf ?

Fous le motion dans ton CD 32 !



La cartouche FMV pour la console CD 32 de Commodore est enfin disponible. Comme nous vous l'expliquions dans notre dossier FMV du mois dernier, cette extension va vous permettre de transformer votre machine en magnétoscope. En clair, vous n'aurez qu'à acheter le bidule et à l'enfoncer traîtreusement dans le dos de votre bécane favorite (n'oubliez pas de retirer la trappe, sinon vous allez tout péter). Dès lors, il vous faudra faire l'acquisition de VidéoCD, disque laser de 12 cm (format CD audio) contenant non pas de simples morceaux de musique, mais 74 minutes de films (du vrai de vrai avec du son et des images pleines de couleurs qui bougent en temps réel et en plein écran). La manette de la console se transforme pour l'occasion en commande de scope avec "Pause", avance image par image, avance rapide... Deux questions se posent alors : "Où trouver des VidéoCD?" et "Peut-on y mettre autre chose que des films?". A la première question, je n'hésiterai pas à répondre : "Partout mon gars, sauf dans les boulangeries, les magasins de fringues, les bureaux de tabac et les restos." En fait, il faut pour l'instant chercher au rayon "CD-I", les magasins ne sachant pas encore comment classer ces produits. En ce qui concerne la seconde question, la réponse est "Oui, sauf des baguettes, des pulls, des clopes et de la bouffe". Bon nombre d'éditeurs annonçent d'ores et déjà des jeux à base de Full Motion Vidéo. C'est-à-dire que l'on profitera de la qualité vidéo directement au sein du jeu. A titre d'exemple, la version CD-I de Microcosm (le CD-I étant lui aussi équipé d'une telle cartouche) ne fonctionne qu'avec la cartouche MPEG, mais le résultat est tout simplement sidérant... Hallucinant même. Mais attention, si les VidéoCD (les films) sont codés sur le disque selon une norme précise et par là-même lisible d'une machine à l'autre, les jeux faisant appel à la cartouche ne fonctionneront que sur la machine pour laquelle ils auront été développés, ces derniers comprenant une partie de code propre à la bécane...

Pour ce qui est des prix, la cartouche ne coûte que 1 690 francs et les films varient entre 129 et 189 francs selon le nombre de CD (2 en général). Cela nous fait donc une machine faisant office de console, de lecteur CD-Audio et de magnétoscope pour 4 000 francs environ. Avouez que c'est tentant, non ?

Des disques durs pour les ports

De quoi vais-je donc bien pouvoir vous entretenir ? Ah oui, de disque dur. Rappellez-vous, je vous disais dans les News du dernier numéro de Joystick que l'offre "Desktop Dynamite Pack" pour le 1200 de Commodore englobait, entre autres choses, un disque dur. Eh bien, celui-ci est désormais en vente libre pour la modique somme de 1 990 F TTC. Se connectant le plus simplement du monde via le port PCMCIA placé sur la partie gauche de votre ordinateur, l'Overdrive (c'est le nom du disque dur) ne nécessite aucune alimentation ni même de câble d'extension. La seule opération que vous aurez à effectuer consistera à allumer votre Amiga. Vous pourrez instantanément constater que vous disposez d'un disque dur supplémentaire d'une capacité de 60 Mo. Eh oui, l'Overdrive est vendu préformaté et vous n'aurez strictement rien à faire, que dalle... C'est farniente les amis. Si toutefois le partitionnanement de votre nouvelle unité ne vous convient pas, vous pourrez la reformater grâce à AQTools, programme gracieusement fourni sur disquette. Que dire de plus, si ce n'est qu'il ne faut JAMAIS retirer le disque lorsque l'Amiga 1200 est allumé, même si la norme PCMCIA prévoit ce type de manipulation à l'origine. Lorsque l'on voit le bordel que c'est de rajouter un disque dur sur PC, il y en a qui risquent d'être drôlement jaloux...



Le pack son



Que vous soyez déjà possesseur d'une carte son de chez MediaVision ou que vous en projetiez l'achat, vous n'aurez plus à vous soucier du manque d'utilitaires. Certes, la ProAudio 16 existe en version complète, regroupant en l'occurrence une panoplie d'utilitaires destinés à retravailler les sons. Le problème, c'est que cette version coûte 500 francs de plus que le model Basic, sans compter que les anciens utilisateurs de Pro Audio Spectrum (et Spectrum Plus) n'ont jamais eu la chance de pouvoir en profiter. Qu'à cela ne tienne, Media Vision vient de lancer son PowerPack sur le marché. Pour une somme voisine des 750 francs, vous pourrez acquérir ce surplus de programmes et mettre ainsi à jour votre ancienne Pro Audio Spectrum, Spectrum Plus ou votre Pro Audio 16 Basic. La boîte comprend les deux indispensables "Pocket Recorder" et "Pocket CD", la chaîne Hi-Fi "Sound Impressions" (avec tous les modules), la reconnaissance vocale sous Windows "Execuvoice", un soft de composition MIDI et un micro. Bref, si avec ça vous n'arrivez pas à entendre un peu de musique, c'est que vous êtes sourd !

Plein les tympans avec Roland !

LE SC-7

TABLEAU TECHNIQUE

Canaux MIDI : 16 Multitimbrals
Polyphonie : 28 voies
Effects : Reverb/Chorus & Delay
Instruments : 128 + 6 kit de batteries
Standard : General MIDI (niveau 1) & GS
Connecteurs : 2 entrées stéréo, 1 sortie stéréo, 1 sortie casque, 1 entrée MIDI In, 1 sortie RS232 (& RS422)
Alimentation : 9 Volts (inclus)
Volume : Principale et niveau d'entrée ajustable
Dimension : 168 x 203 x 35 mm
Prix : 3800 Frs

Roland nous prépare une rentrée en fanfare ! Après le MT32, seul expandeur reconnu par la majorité des jeux PC, voici le SC-7, version bridée du célèbre SoundCanvas SC55.

C'est désormais une certitude, Roland ne veut plus entendre parler de son vieux MT32 et aucun de ses nouveaux matériels n'en proposent l'émulation. En guise de revanche, le SC-7 ne nécessite plus la présence d'une interface MIDI MPU 401, mais se contente simplement d'un beau gros porc bien de chez nous... quoique tout compte fait, un petit port série fera l'affaire. Hélas, les jeux testant pour la plupart la présence d'une interface MIDI, le SC-7 s'avère inutilisable dans une application ludique. “Mais alors, qu'est-ce n'en ai à fou't de ton matos si gne peux pas jouer avec, moa!”. Mais si tu peux, mais en passant soit par Windows (en ayant pris soin d'installer le gestionnaire MIDI fourni), soit en reliant le SC-7 à la carte suscitée : la MPU 401 (en ayant pris soin d'en acheter une). Outre la sortie série, le boîtier comprend en effet un connecteur MIDI In pouvant également recevoir clavier et autre bidules de ce genre (en ayant pris soin de ta petite soeur). Dans ce dernier cas, seuls les jeux compatibles avec le mode General MIDI sauront pour l'instant exploiter à fond l'expandeur.



Mais le SC-7 ne se contente pas de jouer de la musique, il sait aussi mixer deux sources sonores supplémentaires. C'est d'ailleurs sûrement pour cela que l'on trouve sur la façade arrière plein de machins ronds, carrés, ovales, hexagonales... des trous aussi, beaucoup de trous ?!? Mais qu'est-ce que je déconne moi ! Je veux bien sûr parler des deux entrées RCA, de la fameuse prise MIDI In, des deux sorties principales (RCA), d'un potentiomètre destiné au réglage du niveau d'entrée et de l'indispensable connecteur RS232 (compatible RS422). Le panneau avant reste, quant à lui, nettement plus dépouillé avec notamment le bouton de volume général, une sortie Jack pour casque et une seconde pour un éventuel micro.

Pour utiliser tout ce beau monde, Roland fournit un séquenceur MIDI - Turbo Trax -, un Juke-Box très évolué et un soft d'accompagnement élégamment nommé : Band in a box (un orchestre dans une boîte, donc !). Inutile de vous préciser que ceux-ci ne fonctionnent qu'à partir de Windows et que rien n'est envisageable sans cette interface graphique. De par sa simplicité d'installation, le SC-7 n'offre aucun risque de conflit et la très grande qualité sonore de ses instruments en font un produit de base exploitable par les professionnels. On regrettera toutefois son incompatibilité avec le MT32, le rendant inexploitable dans la plupart des jeux.

LE RAP 10

TABLEAU TECHNIQUE

Type de carte : 16 bits
PCM : 2 voies mono ou 1 voie stéréo.
Résolution PCM : 8/16 bits stéréo
Fréquence d'échantillonage : 11/22/44,1 Khz
Canaux MIDI : 16 Multitimbrals
Polyphonie : 26 voies
Effects : Reverb/Chorus
Instruments : 128 + 6 kit de batteries
Standard : General MIDI (niveau 1) & GS, MPU 401
Connecteurs : 2 entrées stéréo, 1 sortie stéréo, 1 connecteur MIDI/Joystick
Volume : Par soft
Paramétrage de la carte : hard/soft
Prix : 5000 Frs

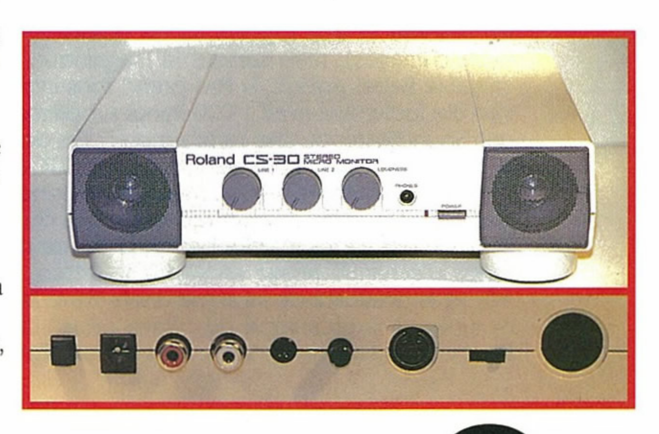
Avez-vous lu notre fantastique numéro Hors-Série ? Comment ça non ! Peu importe, nous y testions la seule carte Roland pour PC : la SCC1. En voici aujourd'hui l'évolution logique : la RAP 10. Que peut-elle bien nous apporter de mieux la bougresse ? Une compatibilité SoundBlaster... Malheureusement non, mais la possibilité d'enregistrer des échantillons. C'est exactement comme si vous aviez une SoundBlaster 16 équipée de la WaveBlaster mais compatible avec rien, General MIDI mis à part. La grande différence, c'est l'incroyable qualité sonore de l'engin. Contrairement à la SCC1, les sons échantillonnés en ROM ne sont plus au nombre de 317 (et 9 kit de batteries), mais de 128 (et 6 kit de batteries). Leur pureté n'en est pas moins bonne et leur exploitation répond aux normes General MIDI et General Standard de Roland. La partie échantillonnage est assurée par une puce spécialisée capable d'enregistrer avec une résolution de 44,1 Khz en 16 bits stéréo. Le DSP intégré à la carte permet de générer des effets de Reverb, Chorus et Delay, aussi bien sur les canaux MIDI que sur les 2 voies PCM et ce sur chaque voie individuelle. Pour profiter de cette ensemble de fonctions évoluées, Roland fournit, avec sa carte, une version étendue du logiciel “AudioSim” (la chaîne Hi-Fi), agrémentée d'une table 18 pistes mixant sons MIDI et sons échantillonnés. La démo fournie donne un excellent aperçu des capacités de la RAP 10... et elles sont grandes!

Les autres facultés du logiciel permettent, entre autres, d'échantillonner n'importe quel son, d'écouter les “Wave” ou les fichiers MIDI, de mixer, d'écouter un CD, de retravailler les “Samples”.... Plus qu'un simple gadget, le Roland Audio ToolWorks est un véritable studio de montage numérique qui intéressera bon nombre de musiciens sur plus d'un point. Elle n'offre, en revanche, que peu d'intérêt au niveau ludique. Certes, son interface joystick pourra en intéresser plus d'un, mais son incompatibilité SoundBlaster lui ferme grand nombre de portes. La carte restant malgré tout compatible MPU 401, elle pourra être exploitée en tant que General MIDI, sans les sons digits. Mais ne désespérons pas, les principaux éditeurs proposeront assurément cette carte dans leurs futures productions.

LE CS-30

A quoi peut bien servir une carte sonore d'enfer lorsque l'on n'a rien pour l'écouter. Vous êtes bien placé pour le savoir, lorsque l'ordinateur est en place, il n'y en a justement plus... de place. Le CS-30 de Roland pourrait bien être la solution de cet épineux problème. Se glissant sous votre moniteur, cette engin se compose essentiellement de deux hauts-parleurs d'aigus et d'un troisième pour les graves. Ce système à trois caissons permet l'obtention d'un son d'une extrême qualité, tout en conservant une taille de haut-parleur réduite. Il en résulte une présence soutenue des basses et une clarté des sons aigus tout à fait exceptionnelle. La puissance de l'ensemble reste très honnête, compte tenu de son faible encombrement, même si l'on reste assez loin d'une bonne chaîne Hi-Fi pas de chez nous.

Les trois boutons de la face avant permettent de régler successivement le son de la première entrée, celui de la seconde, ainsi que le niveau de “Loudness” (augmentation successive des graves et des aigus). Deux prises Cinch et deux gros Jack sont regroupés sur le panneau arrière de l'appareil et à côté du connecteur d'alimentation 9 Vdc. Vous pouvez donc y relier deux sources sonores et ajuster indifféremment le niveau de chacune. Le CS-30 se présente donc comme l'appareil idéal bien que relativement coûteux. Les 1390 francs incluent le transformateur, mais pas le moindre câble.



Quoi de neuf ?

Média vision voit double



La gamme Double Fusion de Media Vision compte un nouveau venu : le Double Fusion LX. Pourquoi LX ? Allez savoir! Il en existe pourtant un paquet de combinaisons possibles avec deux lettres (676 pour être précis). Eh bien non, c'est finalement LX qui l'a emporté devant l'excellente DS qui tenait pourtant la route... Heu, tout compte fait, on s'en tape. Cette solution, disais-je, comprend une carte Pro AudioSpectrum 16, un lecteur double-vitesse à tiroir motorisé, une paire d'enceintes et trois CD. Je passe rapidement sur la Pro AudioSpectrum 16 que vous devez commencer à connaître (depuis le temps que l'on en parle dans les colonnes de Joy) : carte sonore 16 bits - stop - échantillonnage en 44,1 Khz Stéréo 16 bits - stop - 20 voix stéréo FM avec processeur OPL 3 Yamaha - stop - amplificateur 4 watts réglable par softs - stop - paramétrage de la carte par soft - stooop !! Ah, si, une dernière chose : la carte comporte deux entrées, une auxiliaire et une micro, ainsi qu'un connecteur de CD-Rom pour le moins particulier. Finie l'interface SCSI, nous voilà devant une prise mutante de 16 broches uniquement compatible avec le lecteur de CD compris dans le kit. Celui-ci jouit d'un temps d'accès d'environ 350 ms pour un taux de transfert voisin des 300 ko/s. Compatible avec le PhotoCD Multisession, il s'avère toutefois assez décevant sur certaines opérations d'accès séquentielles, mais reste dans une fourchette de résultats tout à fait acceptable.

Mais le Double Fusion LX brille avant tout par sa simplicité d'installation. Le programme d'installation se charge de détecter toutes sortes de conflits, et la notice explicative décrit l'installation du matériel avec une grande clarté (en anglais malheureusement). Autre soft original : le Quick Tour vous invite à découvrir le fonctionnement de votre matériel via Windows. Bien entendu, le Pocket Mixer et autres softs communs à toute la gamme sont ici présents.

La compatibilité MPU 401 permet d'y relier n'importe quel instrument Midi, comme le SC-7 de Roland par exemple, et l'émulation Sound Blaster reste entière bien que posant de rares problèmes avec d'anciens programmes tels que King Quest 5. Si le matériel est de qualité, il n'en est pas de même des trois CD livrés. Arthur's Teacher Trouble est un éducatif inutilisable en France, The Space Adventure retrace les meilleurs moments de la conquête spatiale, alors que Compton's Multimedia Encyclopédie offre une véritable mine de renseignements en tout genre. C'est tout de même un peu léger lorsque l'on sait que la majorité des ces softs se retrouve dans les packs de la concurrence. Signalons enfin que les enceintes fournies sont d'assez bonne qualité, mais qu'elles nécessitent une alimentation externe ou par pile (non inclus). Ce kit reste tout de même assez cher (4 190 F TTC), bien que de bonne qualité.

La Megagrip III s'attrape facilement

Le MX 230 Megagrip III de Saitek n'est autre qu'un Joystick de la mort destiné aux compatibles PC. Son design un peu surprenant nous offre finalement une excellente prise en main. Le doigt emprisonné dans la hance avant, les mouvements sont plus précis et moins fatiguants. Le MegaGrip tient d'autant mieux dans la main lorsqu'on peu le fixer sur la table grace à ces ventouses. Les rois du Shoot'em up seront comblé avec le bouton "turbo" (autofire) et un recentrage automatique. Ce joy reste malgré tout analogique malgré sa faible course et son cable dépasse de 1,8 m. Son prix : pas plus de 150 Francs. C'est honnête non?

Emballez, c'est pesé !



Vous venez d'acquérir un joli PC tout neuf, mais vous hésitez encore à acheter un lecteur de CD-ROM. Les prix sont malgré tout élevés et les bons softs ne courent pas les rues. C'est plus que jamais le moment de vous décider ! Guillemot propose un pack Multimédia à un prix complètement dément.

Tenez-vous bien, ça déménage. Pour 3 557 francs TTC, vous aurez une SoundBlaster 16, un lecteur double-vitesse interne à chargement frontal motorisé et trois logiciels CD de qualité : Tempra Access (gestionnaire d'images), mais surtout le magnifique Seventh Guest et l'incroyable Rebel Assault. Si l'on prend tous ces éléments au détail, on s'en tire facilement avec 1 000 francs supplémentaires. Vous avez déjà une SoundBaster ou une carte sonore ? Pas de problème, l'offre existe aussi sans la SB16 au prix de 2 490 francs TTC avec une carte propriétaire pour piloter le CD-ROM. Mais non, vous ne rêvez pas !

En ce qui concerne l'aspect technique des choses, la SoundBlaster 16 est l'une des cartes les plus performantes du moment, avec une puissance d'échantillonnage en 44,1 Khz stéréo, une compatibilité MPU 401 et la possiblité de lui adjoindre la Wave Blaster, expandeur externe utilisant la technique du "Wave Table" (sons échantillonnés en Rom.). Le lecteur de CR 562B de chez Panasonic se connecte directement sur l'interface incorporée à la SoundBlaster 16 et répond au standard MPC-2 : 300 Ko de taux de transfert, 350 ms de temps d'accès, 64 Ko de mémoire tampon et une compatibilité XA, CD Audio et PhotoCD multi-session. L'installation de l'ensemble ne pose pas de problème majeur, pour peu que l'on sache se servir d'un tournevis et d'une tronçonneuse (le permis bateau n'est pas indispensable). Les disquettes d'installation se chargent de détecter les conflits et insèrent automatiquement les drivers adéquats dans vos fichiers de boot. Et voilà, qui dit mieux ?

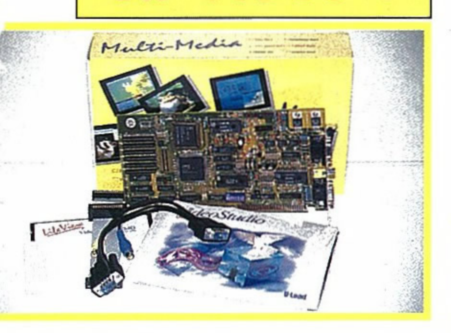
Le Kit CD Puissance 16 est distribué par Guillemot International.

TELEPHONES UTILES : GUILLEMOT INTERNATIONAL 99 08 90 88 • GRAPHICS 40 09 86 26 • ROLAND 72 26 50 60

La vidéo tape l'incruste

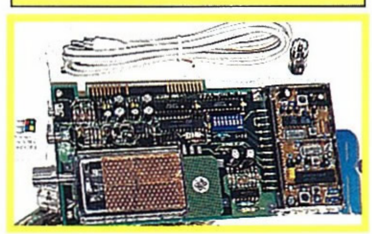
Destinée aux possesseurs de PC, la gamme Lifeview va, entre autres choses, vous permettre de mater votre chaîne de télé favorite, via le moniteur de votre ordinateur. Non, vous ne rêvez pas et ce n'est pas Sony qui l'a fait !

LA VIDEO I



La Lifeview Vidéo I n'est autre qu'un clone de la carte VideoBlaster permettant d'incruster un signal vidéo sur une couleur pré-établie. Par exemple, si vous raccordez votre caméscope (Pal ou NTSC), votre magnétoscope ou un récepteur satellite (Pal ou NTSC, uniquement.) à la Lifeview Vidéo I, rien ne vous empêchera dès lors de regarder le film de votre choix dans une fenêtre Windows ou Dos (n'omettez pas de vérifier que votre carte VGA est équipée d'un connecteur VESA, rien à voir avec le Local Bus VESA). A l'instar de la VidéoBlaster, cette dernière possède trois entrées vidéo composites aux standards Pal et Ntsc. Décidément, le Secam ne leur revient pas ! En revanche, les softs fournis sont d'excellente facture, notamment Vidéo Studio de U-Lead offrant tous les outils nécessaires à la digitalisation d'images et de séquences vidéo sous Windows. Les fichiers pourront être sauvés avec le format .AVI. A noter l'incroyable qualité de "l'arrêt sur image" de la Vidéo I, laissant largement derrière celui de la VidéoBlaster. Il reste bien entendu la possibilité de modifier, comme bon vous semble, la taille de l'image Vidéo jusqu'à 640*480 en 65 535 couleurs

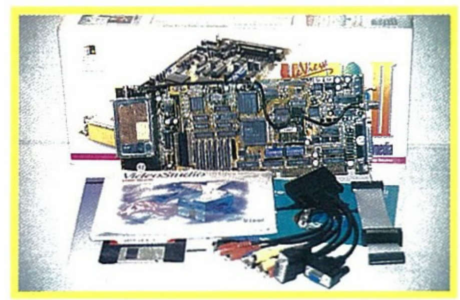
LE TUNER II



La seconde carte se nomme Tuner II. Et c'est bien d'un tuner qu'il s'agit, capable de capter les chaînes hertziennes ou câblées, pourvu qu'elles répondent, cette fois-ci, au standard Secam. Si ce n'est pas la plus utile, c'est au moins la plus attendue. Admettez que c'est quand même génial : regarder une émission pendant que l'on tape un texte ou que l'on fait de jolis dessins, le pied non ? Mais qui dit "télévision" dit aussi "recherche de canaux". Les programmes livrés s'acquittent merveilleusement de la tâche avec une fonction "Autoscan" s'occupant d'approprier un numéro de chaîne à chaque canal occupé. Vous pourrez ensuite paramétrer tout un tas de bidules et changer l'une des 125 chaînes possibles, à l'aide de la télécommande fournie (pas une vraie de vraie, mais une fausse dessinée sous Windows). Le Hic, c'est que la Tuner II ne peut fonctionner seule. Elle doit obligatoirement s'accoupler avec une carte Lifeview Video I, Video 2, VidéoBlaster ou toute autre carte de ce genre acceptant un signal composite en entrée. Vous pourrez, dans le pire des cas, y relier un moniteur Pal, Secam ou Ntsc dépourvu de Tuner, mais pas question de capturer les images et encore moins de les afficher sur votre moniteur VGA. L'offre n'intéressera donc que ceux possédant déjà une carte de ce type. De même, la sortie son devra passer par une SoundBlaster, à moins d'y raccorder directement une paire de haut-parleurs. A ma connaissance, la Tuner II ne fonctionne pas avec la VideoMaker, mais je vous conseille d'appeler directement Graphics, eux seuls seront à même de vous dire si vous pourrez interfacer la Tuner II avec votre carte de capture.

LA VIDÉO II

C'est le nec plus ultra ! La Lifeview Vidéo II n'est autre qu'un mélange des



deux cartes précédentes. C'est-à-dire que vous aurez d'une part de quoi afficher des sources Pal et Ntsc en temps réel, et d'autre part de quoi regarder la télévision. Bref, la totale. Une option Teletext a même été prévue, c'est pour dire ! Toutefois, la Video II s'avère plus performante que la Vidéo I, avec notamment la présence d'une entrée stéréo pour chacune des trois sources sonores, une sortie son acceptant une modification du volume, des basses et des aigus par soft, et l'affichage d'une fenêtre de 1024*768 en 256 couleurs (65 K en 800 x 600). Le Tuner étant relié à l'une des entrées vidéo, vous ne disposerez en fait que des deux autres, ce qui reste largement suffisant. Là encore, la partie programme regroupe celle des deux kits précédents avec Vidéo Studio (qui inclut Iphoto Plus pour la retouche d'image) et Vidéo II, permettant le réglage du tuner de télévision et de tout ce qui s'en suit (luminosité, saturation, recadrage, volume, balance, Hue...). Pour un prix de lancement de 3 590 francs TTC, la Vidéo II s'avère très intéressante (bien que de qualité insuffisante pour une utilisation professionnelle).

L'offre Lifeview est donc l'une des plus ouvertes à ce jour et la qualité de l'affichage n'a rien à envier à la concurrence, loin s'en faut. Voilà donc une parfaite alternative à la VidéoBlaster et autre VidéoMaker !

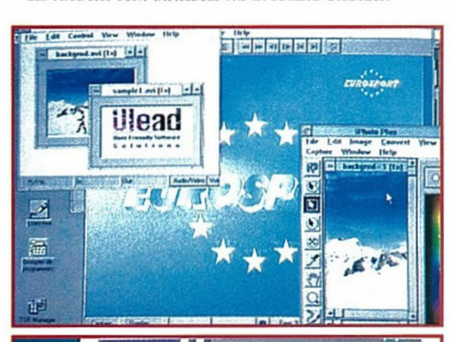
Ces produits sont distribués pas la société Graphics.

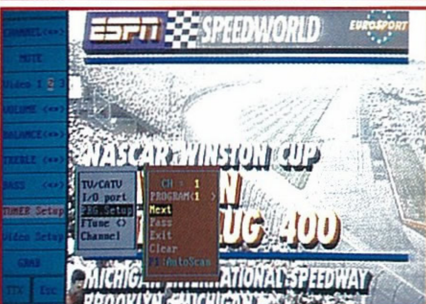


TABLEAU RÉCAPITULATIF

	VIDEO I	TUNER II	VIDEO II
ENTRÉES	3 COMPOSITES	1 ANTENNE	3 COMPOSITES 1 ANTENNE 3 STÉRÉO
SORTIES	/ 1 COMPOSITE VIDÉO	1 MINI-JACK SON	1 MINI JACK SON
FORMATS	PAL/NTSC	SECAM	PAL/SECAM/NTSC
RÉSOLUTION	640*480	/	1024*768
COMPATIBLE MFW (1)	OUI	/	OUI
CAPTURE SÉQUENCE	OUI	/	OUI
FREEZE			
ZOOM	OUI	/	OUI
RÉGLAGES VIDÉO	OUI	/	OUI
RÉGLAGES SON	/	OUI	OUI
CONNECTEUR VESA	NÉCESSAIRE	/	NÉCESSAIRE
TUNER	NON	OUI	OUI
RÉGLAGE CANAUX	/	AUTO/MANU	AUTO/MANU
NBR DE CHAINES	/	125	125
TELETEX	/	NON	OUI (OPTION)
SOFTS	VIDÉOSTUDIO	TUNER	VIDÉO STUDIO/TUNER
PRIX	2 690 F TTC	1 590 F TTC	3 590 F TTC

(1) Microsoft Vidéo for Windows
NOTE : La gamme Lifeview ne fonctionne que sur PC 386 et supérieur. Aucun câble antenne n'est livré avec le Tuner II et la Vidéo II.3





RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173

JEUX CRACK

LES SOLUCES ■ LES TRUCS ■ LES ASTUCES ■ LES POKES ■

Salut la compagnie! ce mois-ci, comme vous nous l'avez demandé en nombre (sur mon répondeur) vous aurez le droit à la soluce de Gobliins 3 (en une ou deux parties, suivant le nombre de pages qui m'est alloué ce mois-ci!) ainsi que quelques patchs et astuces de derrière les fagots qui vous aideront sûrement dans votre quête de l'arnaque perdue! (n'oubliez pas que, si vous recherchez de l'aide dans un jeu, nous avons notre serveur 3615 joystick ou nous regroupons toutes nos soluces et astuces, ce qui vous permettra alors de vous débloquer rapidement d'un mauvais pas !) See you later...
STEF

COMMENT POKER?

Allez, on va gagner de la place. On ne vous explique plus comment appliquer tous ces beaux patches que vous voyez ci-contre. Si vous ramez, deux solutions: soit consulter un ancien numéro, soit nous envoyer (Joystick, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris) une enveloppe timbrée à vos nom et adresse, en spécifiant que vous souhaitez recevoir le mode d'emploi des pokes. Par ailleurs, et pour des raisons légales, nous ne publierons plus dans chaque numéro la méthode à suivre pour limer les pistons de sa mobylette. Là encore, vous pouvez envoyer une enveloppe timbrée à "Limage de pistons, kittage et débridage Inc., 7 rue Adonfe, 56124 Putreblek".

DEFENDER OF THE FAITH

PC

Dans le fichier Defender.exe, pour avoir de l'énergie infinie : secteur logique 96, octet 267, mettre 90 90 à la place de EF 0F.



THE LOST VIKINGS

AMIGA

Il y a toujours moyen de s'en sortir vivant avec les trois compères. Si vous pensez être bloqué, essayez avec Baelog le féroce de tirer une flèche en direction d'une chaîne, des stalactites ou bien des noix de coco. En sachant que notre archer peut monter sur le bouclier du gros Olaf le costaud, afin de tirer de plus haut. Pour ce faire, Baelog doit monter au sommet d'une échelle ou d'une plate-forme et tomber pour atterrir sur le bouclier levé d'Olaf, que vous aurez pris soin de décaler par rapport à l'endroit d'où Baelog va se jeter.
Voici les 37 codes :

STRT	GRBT	TLPT	GRND	LLM0	FL0T
TRSS	PRHS	CVRN	BBLS	VLCN	OCKS
PHR0	C1R0	SPKS	JMNN	SMRT	V8RT
NFL8	WKYY	CMB0	BBLL	TTRS	JLLY
PLNG	BTRY	JNKR	CBLT	H0PP	TRDR
FNTM	WRLR	TRPD	TFFF	FRGT	4RN4
MSTR					

Romain Moyano



STONE AGE

ST

Voici les 50 premiers codes de Stone Age :

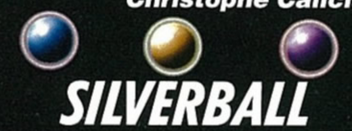
Niv. 2: BOVIDO	Niv. 3: HIFUHI	Niv. 4: SIDABI
Niv. 5: LEVUSA	Niv. 6: DUFUDI	Niv. 7: LUFISA
Niv. 8: DADODU	Niv. 9: BIVILI	Niv. 10: HETUBU
Niv. 11: SOHADA	Niv. 12: DARAHU	Niv. 13: BUTABU
Niv. 14: HIHESO	Niv. 15: SLDVLA	Niv. 16: DIVOBI
Niv. 17: BEFEDO	Niv. 18: HADOHI	Niv. 19: SUVIBU
Niv. 20: HAVAHU	Niv. 21: SIFUBA	Niv. 22: LEDASU
Niv. 23: DOREDU	Niv. 24: BUTELO	Niv. 25: HUHOBA
Niv. 26: SIRADE	Niv. 27: LITIHE	Niv. 28: BIFISI
Niv. 29: HEDLDA	Niv. 30: SAVOLI	Niv. 31: LUFIBO
Niv. 32: SOFELU	Niv. 33: LIDEBU	Niv. 34: DEVODO
Niv. 35: BOFAHA	Niv. 36: SUHIBE	Niv. 37: LUROSE
Niv. 38: DITIDO	Niv. 39: BIHULI	Niv. 40: LOVUHO
Niv. 41: DAFALI	Niv. 42: BUDUSU	Niv. 43: HIVADA
Niv. 44: BIVISA	Niv. 45: HEFODE	Niv. 46: SEDICE
Niv. 47: LUVUBO	Niv. 48: DITUDI	Niv. 49: BIHOHI
Niv. 50: HARABA		

ALIEN BREED II



Codes de niveaux:
NIVEAU 2 : 353828
NIVEAU 3 : 108383
NIVEAU 4 : 370101
NIVEAU 5 : 982822
NIVEAU 6 : 847464
NIVEAU 7 : 737373
NIVEAU 8 : 928112
NIVEAU 9 : 287364
NIVEAU 10 : 193831
NIVEAU 11 : 090921
NIVEAU 12 : 309383
NIVEAU 13 : 101221
NIVEAU 14 : 103992
NIVEAU 15 : 998112
NIVEAU 16 : 125332
NIVEAU 17 : 091233

Christophe Calicis



SILVERBALL



Pour avoir les boules infinies du flipper "NOVA", dans le fichier "PIN3.EXE", cherchez "FE067347" et remplacez par "90909090".
Pour avoir les boules infinies du flipper "FANTASY", dans le fichier "PIN1.EXE", cherchez "FE06FA45" et remplacez par "90909090".
Pour avoir les boules infinies du flipper "BLOOD", dans le fichier "PIN4.EXE", cherchez "FE06FD46" et remplacez par "90909090".
Pour avoir les boules infinies du flipper "SNOOKER CHAMP", dans le fichier "PIN6.EXE", cherchez "FE06BF45" et remplacez par "90909090".
Pour avoir les boules infinies du flipper "ODYSSEY", dans le fichier "PIN7.EXE", cherchez "FE068249" et remplacez par "90909090".

Arioch

GRAND CONCOURS

Voici un nouveau concours dans Joystick: les meilleures astuces élues par un jury d'honneur constitué de Tonton Stéphane (et de lui seul), gagneront ce concours doté de nombreux lots. Le premier prix, récompensant les meilleures soluces du mois, est un beau chéquos de 300 francs. Le second prix, récompensant les trucs, les astuces et les patches, est un chèque en papier massif d'un montant de 50 francs (par astuce). Le Grand Prix du Jury, décérné tous les mois, va à celui qui a envoyé le plus de trucs originaux dans le mois (publiés ou non). Il gagne en effet un jeu pour son ordinateur. Pour jouer, envoyez vos soluces, astuces et cactus à Joystick, 103 bd MacDonald, 75019 Paris.

COBRA MISSION

PC

Pour avoir autant d'argent que l'on souhaite, il suffit de dépenser dans n'importe quel magasin tout son argent dans du "SHEER SPRAY". Ensuite, dans le même magasin, on les revend tous. Avec cette astuce, on se fait 5 $ par spray revendu ! Ainsi, au bout d'un moment, vous voilà riche !!

Dark Friend





ISHAR : LEGEND OF FORTRESS



Dans le programme, pour avoir 999999 pièces d'or, allez à l'offset $0F99 et tapez 03E7, puis allez à l'offset $01DE et mettez encore 03E7.
Pour former une équipe musclée avec 30 dans toutes les caractéristiques (force, constitution, etc...), allez aux offsets qui suivent :
Force : A l'offset $02E7 et mettez 1E autant de fois que vous possédez de personnages dans votre équipe.
Constitution : A l'offset $02EC et mettez 1E autant de fois que vous possédez de personnages dans votre équipe.
Agilité : A l'offset $02FB et mettez 1E autant de fois que vous possédez de personnages dans votre équipe.
Intelligence : A l'offset $02F6 et mettez 1E autant de fois que vous possédez de personnages dans votre équipe.
Sagesse : A l'offset $02F1 et mettez 1E autant de fois que vous possédez de personnages dans votre équipe.

René Morel




SIM CITY 2000



MAC

Pour avoir cinq cent mille dollars et avoir le droit de tout construire (mairie, centrale à fusion, etc.), il faut taper "porntipsguzzardo" et ensuite appuyer sur la touche "ENTER". Ensuite, il suffit de taper "ardo" autant de fois que l'on veut pour cinq cent mille dollars.

Adrien Mondot

SYNDICATE

PC

Voici une méthode simple pour vous débarrasser d'une mission difficile. Sauvegardez une partie dans le premier emplacement, puis éditez le fichier "00.GAM". Mettez "00" aux secteurs relatifs et déplacements suivants, en fonction de la mission que vous voulez éviter:

ALASKA:	Sect. 16	Dép. 206
TERRITOIRES DU NORD-OUEST::	Sect. 16	Dép. 216
TERRITOIRES DU NORD-EST:	Sect. 16	Dép. 226
GROENLAND:	Sect. 16	Dép. 236
SCANDINAVIE:	Sect. 16	Dép. 246
OURAL:	Sect. 16	Dép. 256
SIBERIE:	Sect. 16	Dép. 266
KANCHATKA:	Sect. 16	Dép. 276
YUKON:	Sect. 16	Dép. 286
EUROPE DE L'OUEST:	Sect. 16	Dép. 296
EUROPE CENTRALE:	Sect. 16	Dép. 306
EUROPE DE L'EST:	Sect. 16	Dép. 316
KAZAKHSTAN:	Sect. 16	Dép. 326
MONGOLIE:	Sect. 16	Dép. 336
EXTREME-ORIENT:	Sect. 16	Dép. 346
TERRE NEUVE:	Sect. 16	Dép. 356
CALIFORNIE:	Sect. 16	Dép. 366
MONTAGNES ROCHEUSES:	Sect. 16	Dép. 376
MIDWEST:	Sect. 16	Dép. 386
NOUVELLE ANGLETERRE:	Sect. 16	Dép. 396
ALGERIE:	Sect. 16	Dép. 406
LYBIE:	Sect. 16	Dép. 416
IRAK:	Sect. 16	Dép. 426
IRAN:	Sect. 16	Dép. 436
CHINE:	Sect. 16	Dép. 446
COLORADO:	Sect. 16	Dép. 456
ETAT DU SUD:	Sect. 16	Dép. 466
Accélérateur DE L'ATLANTIQUE:	Sect. 16	Dép. 476
MAURITANIE:	Sect. 16	Dép. 486
SOUDAN:	Sect. 16	Dép. 496
ARABIE:	Sect. 16	Dép. 506
INDE:	Sect. 17	Dép. 004
CEINTURE DU PACIFIQUE:	Sect. 17	Dép. 014
MEXIQUE:	Sect. 17	Dép. 024
COLOMBIE:	Sect. 17	Dép. 034
NIGER:	Sect. 17	Dép. 044
ZAIRE:	Sect. 17	Dép. 054
KENYA:	Sect. 17	Dép. 064
PEROU:	Sect. 17	Dép. 074
VENEZUELA:	Sect. 17	Dép. 084
BRESIL:	Sect. 17	Dép. 094
AFRIQUE DU SUD:	Sect. 17	Dép. 104
MOZAMBIQUE:	Sect. 17	Dép. 114
AUSTRALIE OCCIDENTALE:	Sect. 17	Dép. 124
TERRITOIRES DU NORD:	Sect. 17	Dép. 134
NOUVELLES GALLES DU SUD:	Sect. 17	Dép. 144
PARAGUAY:	Sect. 17	Dép. 154
ARGENTINE:	Sect. 17	Dép. 164
URUGUAY:	Sect. 17	Dép. 174
INDONESIE:	Sect. 17	Dép. 184

Cédric Guillotin

JEUX CRACK

LES SOLUCES ■ LES TRUCS ■ LES ASTUCES ■ LES POKES ■

ALONE IN THE DARK 2



Pour avoir deux centaines de vies, il suffit d'éditer le fichier de sauvegarde "SAVE0.ITD". Allez au secteur relatif "0047", au déplacement "0056" et mettez "FF".

Axel le Magnifique

OFFRE D'EMPLOI

Magaz. de jx. vidéo offre, pr sa rubr. astuces, un poste de travailleur à domic., horaires à la carte, consistant à rech. dans les jx. vidéo des patches, astuc., trucs et soluces. Rémun.: 50F/patch ou truc, 300F/soluce. Prime en fin de mois si bcp de trucs envoyés: 1 j. vidéo. Contact: Joyst., 103 bd Macd., 75019 P.

FRONTIER : ELITE II

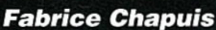


Pendant un combat, voici le moyen de cadrer sans problème un ennemi. Il suffit de voir son ennemi sur l'écran puis de mettre le jeu en pause. Ensuite, cliquez sur le vaisseau ennemi pour l'avoir comme cible. Mettez le pilotage automatique et enlevez la pause.

Fabrice Chapuis





WONDER DOG

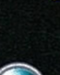




Voici tous les codes...

Niveau 2 - Dogville : LEMONADE
Niveau 3 - Scrap Yard : PHARMACY
Niveau 4 - Loony Moon : ULTIMATE
Niveau 5 - Planet Weird : DANIELLE
Niveau 6 - Planet K9 : LUCOZADE

Grégory Fouache





ACES OVER EUROPE



Editez le fichier de votre sauvegarde du type "ROSTER.DAT". Pour modifier votre grade, il suffit de mettre une valeur hexadécimale entre "0" et "9" au déplacement "0037".
OU ALORS, éditez le fichier de votre sauvegarde du type "ROSTER.DAT". Pour modifier votre statut, il suffit de mettre une valeur hexadécimale entre "00" et "03" au déplacement "0038". Le statut va d'un pilote actif à un pilote mort en mission (Killing In Action).

Gérard Jacquet

TERMINATOR 2 : THE ARCADE GAME



Pour avoir les crédits infinis, il suffit de chercher "FF0EDB13" et de mettre à la place "90909090" dans le fichier "T2.EXE". Il faut le faire deux fois !

Arioch







MASTER OF ORION





Pour avoir la population maximum dans les villes, faites une sauvegarde d'une partie en retenant le nom d'une de vos villes. Editez ensuite le fichier "SAVE1.GAM". Recherchez le nom de votre ville. Allez 24 déplacements plus loin que le nom, vous y trouverez trois chiffres identiques séparés par des "00". Ces chiffres correspondent à la population de votre ville, vous pouvez y mettre les chiffres que vous voulez en hexadécimal ("FF" donnera une population de 255 millions d'habitants).

Yvan Lamberty







DARKSUN : SHATTERED LANDS



Editez votre fichier de sauvegarde et mettez "FFFFFF" au déplacement 307(133) du secteur relatif 97. Ainsi, vous aurez plus de seize millions de pièces de céramique.






X-WING



Voici une astuce permettant de réaliser la mission que l'on désire. Editez votre pilote, par exemple "LUKE.PLT", et allez au secteur 1. Mettez le numéro de la mission que vous désirez faire aux déplacements qui suivent, en fonction du Tour Of Duty. Attention, car au numéro de la mission, il ne faudra pas oublier de soustraire "un" et surtout de convertir en hexadécimal.
Par exemple, la mission pour détruire l'étoile noire, c'est la mission 14 du Tour Of Duty III, 14 en hexadécimal c'est "0E", mais il faut enlever un, donc le numéro de la mission sera "0D"...
Tour Of Duty I : déplacement 240 (ne pas dépasser "0B").
Tour Of Duty II : déplacement 241 (ne pas dépasser "0B").
Tour Of Duty III : déplacement 242 (ne pas dépasser "0D").
Bien entendu, quand vous relancez le jeu, il faut aller au bureau de changement de "Tour Of Duty", même si vous êtes déjà dans le bon.

Alexandre Stéfani

REBEL ASSAULT

PC-CD

Voici les codes de Rebel Assault dans les différents niveaux de difficultés :
EASY: 1 : FALCON. 2 : ANOAT. 3 : YUZZEM. 4 : BRIGIA. 5 : GREEDO
NORMAL: 1 : BIGGS. 2 : KAIBURR. 3 : MYNOCK. 4 : DAGOBAH. 5 : MIMBAN
HARD: 1 : ACKBAR. 2 : FORNAX. 3 : BESPIN. 4 : KESSEL. 5 : ORGANA
Si vous voulez avoir les vies infinies ou presque, il suffit de faire cette grosse astuce. Le jeu a créé un répertoire "REBEL" sur le disque dur C, pour y sauvegarder la configuration de votre jeu ainsi que les meilleurs scores. Allez dans ce répertoire, ensuite allez sur la racine du lecteur CD-ROM avec le jeu Rebel Assault.
Tapez "COPY ASSAULT.EXE C :\REBEL\ARIOCH.EXE". Ensuite, retournez dans le répertoire "REBEL" de votre disque dur. Editez le fichier "ARIOCH.EXE", cherchez "B91027" et, à la place, mettez "B96400". Cherchez "BE1027" et mettez à la place "BE6400". Tapez, sous DOS, "PATH=C :\REBEL". Cette petite phrase sous DOS sera à taper à chaque fois que vous voudrez jouer à Rebel Assault en vie semi-infinie. Ensuite, mettez-vous sur votre lecteur CD-ROM (par exemple "E :"), et tapez "ARIOCH". Si vous voulez jouer à la souris au lieu du joystick, il faut taper "ARIOCH /M". Attention, quand vous tapez "ARIOCH", il faut être absolument sur le lecteur CD-ROM, sinon cela ne fonctionnera pas. Voilà, à présent, à chaque fois que vous gagnerez 100 points, R2D2 émettra un petit sifflement qui vous signalera que vous venez de gagner une nouvelle vie.

Arioch








LANDS OF LORE VF

PC

Dans le fichier MAIN.EXE, pour avoir de l'argent infini; secteur logique 605, OCTET 427, mettre 90 90 90 90 à la place de FF 0E 02 BB. Ou SECTEUR LOGIQUE 605, OCTET 414, mettre 90 90 à la place de 2B C6. Pour éviter que le graphique décrémente (pas obligatoire).



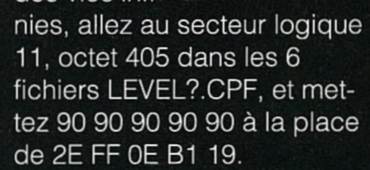

LITIL DIVIL



Pour avoir l'énergie infinie dans les couloirs, il suffit de chercher 832E0A45 dans le fichier "DIVIL.EXE" et de mettre à la place EB030A45.

Arioch

YO JOE



Pour avoir des vies infinies, allez au secteur logique 11, octet 405 dans les 6 fichiers LEVEL?.CPF, et mettez 90 90 90 90 90 à la place de 2E FF 0E B1 19.

Bruno Angerand

MR. G. NOUS PARLE:

«Bonjour. Je suis monsieur G., de Villeneuve-les-Maisons. Jusqu'à il y a trois mois environ, je ne croyais pas au pouvoir des chèques de Joystick. Et puis, sur les conseils d'un ami, j'ai envoyé une soluce et trois astuces. J'ai, aussitôt, reçu un chèque de 450 francs, chez moi, par la poste. Depuis, je suis riche, j'ai maigri de 20 kilos, les femmes tombent à mes pieds, je gagne au Loto et au tiercé, j'ai été élu président du Pérou, "Billy ze Kick et les gamins en folie" ont sorti un disque, ma télé zappe toute seule pendant les pubs, mes actions ont grimpé en flèche, Raymond Barre m'apparaît de temps en temps, et tout est, je dois bien le dire, merveilleux. Vous aussi, faites comme moi, laissez-vous envoûter par les chèques de Joystick".

BOB'S BAD DAY



Voici les quarante premiers codes :

Niveau 1 : ZAABCZQD	Niveau 2 : ZBFBCUPD
Niveau 3 : ZBFBCYOD	Niveau 4 : ZCKBCXND
Niveau 5 : YBFBCYQD	Niveau 6 : YCKCCXPD
Niveau 7 : YCKCDXOE	Niveau 8 : YDPCDWNE
Niveau 9 : XBFCDYQE	Niveau 10 : XCKCDXPE
Niveau 11 : XCKDDXOE	Niveau 12 : XDPDDWNE
Niveau 13 : WCKDEXQF	Niveau 14 : WDPDEWPF
Niveau 15 : WDPDEWOF	Niveau 16 : WEAEEVNF
Niveau 17 : VBFEEYQF	Niveau 18 : VCKEEXPF
Niveau 19 : VCKEFXOG	Niveau 20 : VDPEFWNG
Niveau 21 : VCKFFXQG	Niveau 22 : VDPFFWPG
Niveau 23 : VDPFFWOG	Niveau 24 : VEAFFVNG
Niveau 25 : TCKFGTQH	Niveau 26 : TDPGGWPH
Niveau 27 : TDPGGWOH	Niveau 28 : TEAGGVNH
Niveau 29 : SDPGGWQH	Niveau 30 : SEAGGVPH
Niveau 31 : SEAHHVOI	Niveau 32 : SFFHHUNI
Niveau 33 : RBFHHYQI	Niveau 34 : RCKHHXPI
Niveau 35 : RCKHHXOI	Niveau 36 : RDPIHWNI
Niveau 37 : QCKIIXQJ	Niveau 38 : QDPIIWPJ
Niveau 39 : QDPIIWOJ	

STARDUST



Voici quelques codes de niveaux avec neuf vies à chaque fois...
Niveau 2 : BJRQAAAAAIMM
Niveau 3 : CFQQQAAAAKOL
Niveau 4 : DFQQQQAAAEDL
Niveau 5 : EJQQQQAAAEOK

Daniel Devooght

IN EXTREMIS



Allez au déplacement 184 du secteur relatif 236, dans le fichier "EXTREMIS.EXE". Remplacez le "F401" qui s'y trouve par "E803", et vous commencerez la partie avec deux fois plus de munitions.

Arioch

GOBLINS 3

LA SOLUTION

QUELQUES CONSEILS PRÉLIMINAIRES:

1/ Commencez toujours par vous adresser aux différents personnages rencontrés.

2/ Faites preuve de patience: vous ne pouvez jamais être dans une situation sans issue.

3/ N'utilisez de jokers qu'avec discernement (ils ne sont pas restitués lors du chargement du jeu!!!).

LA NEF VOLANTE

Ramassez le club de golf. Au moyen de l'écu, dévissez le crochet et prenez-le une fois à terre. Fouillez la caisse à deux reprises: Blount trouve un sac de poivre et un déboucheur.

Pour libérez Chump, défaites le nœud, frappez le perroquet avec le club de golf, puis extrayez-le de son trou avec le déboucheur.

Placez simultanément Blount sur la main de la figure de proue et Chump sur la dalle. Au moment où vous êtes propulsé près de la dent, ramassez celle-ci. Accrochez le crochet sur la boucle pendant que Chump grimpe au mât. Chump se suspend au poids pour extraire un parapluie.

Pour quitter ce navire en perdition, pénétrez dans le tonneau, placez le parapluie dans l'orifice de ce dernier, sciez la corde avec la dent.

LA RENCONTRE

Ouvrez le parapluie au-dessus d'une des bouches d'air chaud pour accéder à la tête de pierre. Glissez la tête dans l'interstice (intermède animé). Défaites-vous des sbires du roi Bodd, dans l'ordre suivant:

- **Hercule:** Frappez-le avec le club de golf.
- **Gromelon:** Même opération.
- **Maciste:** Donnez-lui l'écu et profitez de son inattention pour le frapper avec le club (n'omettez pas de reprendre l'écu).
- **Banzaï:** Ramassez la biscotte et mettez-la dans le casque de Maciste, utilisez le club comme pilon et prenez les miettes obtenues. Placez-vous dans le dos de Banzaï (utilisez la dalle au Nord), mettez-lui des miettes dans le dos, et pendant qu'il se gratte, frappez-le avec le club. Ramassez le bouclier et la main artificielle.
- **Kendo:** Tendez-lui la main artificielle. Profitez de l'ahurissement de Kendo pour le frapper avec l'incontournable club. Reprenez la main.
- **Zembla:** Posez le bouclier de Banzaï sur la branche. Montez sur le rocher derrière Zembla et lancez-lui du poivre. En éternuant, il s'assomme. Ramassez la matraque.
- **Django:** Envoyez Chump le provoquer. Dès qu'il tire la langue, agrippez-vous.
- **Roi Bodd**: Posez la matraque à l'emplacement de l'échelon manquant. Pendant que Chump nargue le roi, faites-lui tomber la pierre sur la tête.

JEUX DE COULEURS

Repérez les allumettes dans l'obscurité (déplacez lentement la souris dans l'écran). Sitôt que vous les aurez trouvées, grattez-les sur une des bandes rugueuses signalées. La lumière revenue, prenez la louche suspendue à la boule lumineuse. Ouvrez le sommet du crâne. Cassez l'extrémité de la faux et utilisez-la pour ouvrir l'antre des trois feux follets et pour sectionner la poire du clown (ramassez cette poire).

Prenez les lunettes dans la poche du clown et positionnez-les sur le crâne. Fermez et ouvrez le crâne: le feu follet bleu est dompté. Après avoir repris les lunettes, jetez le feu bleu dans la boule lumineuse. Parlez avec le spectre apparu à la louche, repêchez le feu bleu.

Pour capturer le feu follet jaune et aussi le rouge, utilisez la louche pour collecter le sang formant le "O" de AMONIAK. Mettez le feu à la jambe de bois du pirate, avec les allumettes. Versez le sang dans la bouteille. Prenez la bouteille abandonnée et placez-la sur le socle. Éteignez le feu sur le pirate en pressant la poire d'eau: le feu jaune est vaincu. Lancez-le dans la boule lumineuse. Appuyez sur le bouton apparu ("O" de AMONIAK). Prenez le miroir tombé à terre.

Ajoutez le feu bleu au feu jaune dans la boule lumineuse: une main verte se matérialise. Prenez le bouchon pour fermer la bouteille contenant le sang et empochez ladite bouteille. Dans la main vide, placez le miroir.

Retirez les feux bleu et jaune et placez le feu rouge. Placez la faux dans la bouche du vampire. Additionnez le feu bleu au rouge: un spectre apparaîtra. Y poser les lunettes.

Enfin, mélangez le feu jaune au violet (bleu & rouge).

À LA CAMPAGNE

Prenez le dolmen et la pierre dessous. Installez-vous sur le levier de la souricière pendant que Chump saute sur la viande. Une fois éjecté, parlez au roi et à la princesse (soulevez le toit de la

tourelle). Jetez le dolmen sur les ronces pour rendre sa liberté au chevalier Brayar. Ramassez la meule et plongez-la dans le bassin. Utilisez l'éponge obtenue pour éteindre l'incendie. Prenez la fourche pour piquer la viande dans la souricière. Entrez dans l'auberge.

Faufilez-vous dans la fissure, prenez un morceau de sucre et redescendez par la chope. Posez la cuiller sur la pierre pour créer une catapulte. Lancez le sucre sur la cuillère dès que Chump est monté sur le manche. Positionnez-vous sous la boîte d'épices pendant que Chump renifle le paprika. Sortez la viande sitôt le nuage de paprika matérialisé. Retour dans la campagne.

Placez l'écu dans l'oreille de l'antre du dragon, le memorum dans le bassin, la fourche dans la narine et la viande épicée sur la fourche. Dès que le dragon aura mangé puis bu, récupérez l'écu et retournez dans l'auberge.

Retournez chercher un deuxième sucre. Offrez-le au client, lorsque Chump est sur sa main droite, ramassez la laisse. Fixez le déboucheur sur le socle, prenez-y la laisse. Allez voir la souris enfermée. Prêtez l'écu à Othello pour obtenir la clef de sa tanière. Envoyez le dragon récupérer, à l'intérieur, le billet à restituer au capitaine. Rendez le billet à son propriétaire. Rendez la clef à Othello afin de désengager l'écu.

Donnez la pierre sculptée à Korin. Regardez dans son pommeau magique.

WYNONNA

Prenez la baguette au pied du moine. Utilisez-la sur le casque pour séparer le crâne du casque (ramassez le casque) et pour faire tomber le silex derrière le moine. Prenez de la poudre dans le baril et des mèches sur la bestiole.

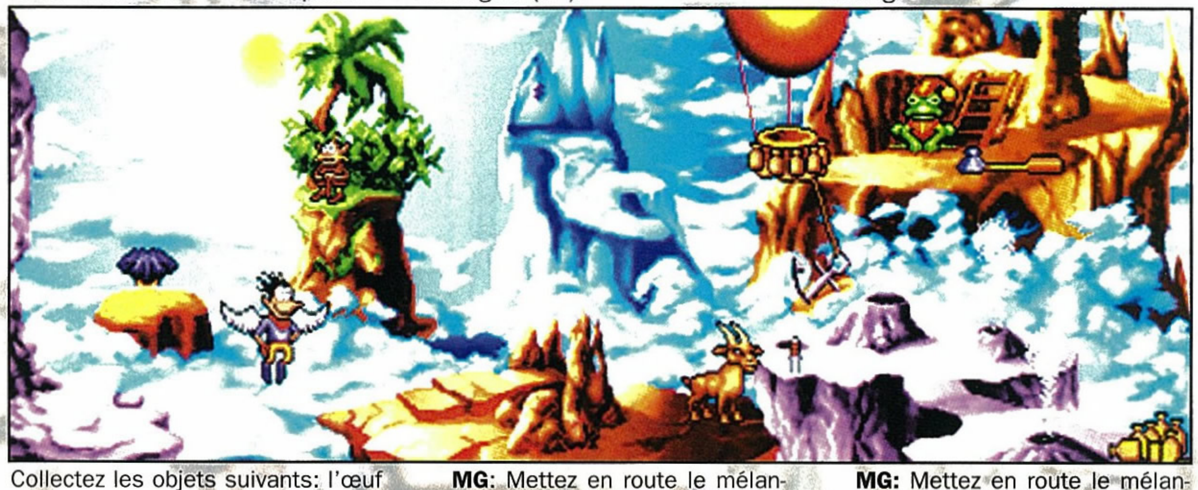
Pour déloger Fourbalus, fabriquez de petits et de gros tubes de dynamite. Pour vous procurer les petits tubes, assenez un bon coup de silex sur la flûte de pan de l'Inca. Quant à la glu, collectez-la avec le casque (après avoir ouvert une veine dans l'écorce visqueuse grâce à un coup de silex).

- **Petits tubes:** Renouvelez quatre fois l'opération suivante: "Utilisez les petits tubes obtenus, y ajouter, dans l'ordre, de la poudre, une mèche, de la glu". Frottez le silex sur la tête de pierre. Lancez la dynamite tour à tour sur le rocher, la porte, la brique et la poutre.

- **Gros tubes:** Prenez un petit tube. Travaillez-le au silex jusqu'à produire une flûte des Indes (la donner à l'Inca). Dès l'apparition du condor, faites monter le magicien sur son dos. Le magicien jette ensuite un sort sur le bambou. Cueillez la tige de bambou et placez-la dans le creux de la tête de pierre. Utilisez le gros tube obtenu. Ajoutez-y, dans l'ordre, de la poudre, une mèche, de la glu. Frottez le silex sur la tête de pierre. Lancez la dynamite tour à tour sur le soupirail et la grille. Lorsqu'il n'y aura plus de mèches, effectuez quelques passes magiques sur le crâne de conquistador et saisissez deux ou trois mèches de la chevelure. Une fois la tour détruite, adressez-vous à Fourbalus. Retour dans l'auberge. Partez vers la ville.

EN VILLE

Entrez dans l'épicerie et parlez au tenancier (donnez-lui l'écu pour éveiller son intérêt). Remettez-lui la lettre d'introduction du capitaine.



Collectez les objets suivants: l'œuf de boa et la clé qui ouvre la lampe de lune. Une fois Blount transformé en loup-garou, retournez voir l'épicier. Libérez Chump dans la marmite. Ramassez le spaghetti, soulevez l'armoire et lancez-la au milieu de la pièce. Montez sur la corniche et sautez sur l'armoire. Fouillez dans l'ouverture de l'armoire. Sautez sur le divan jusqu'à faire jaillir un ressort. Rebondissez-y pour atteindre la tête de gidouille. Assenez un coup de marteau sur le trophée et ramassez la corne. Cognez sur le bahut avec le marteau et fouillez le trou pour en extraire un appeau à boucassières. Enfin, donnez un coup de marteau sur l'épicier pour reprendre l'écu. Retour en ville.

Grimpez sur le toit, introduisez le parapluie dans le trou et redescendez vous faire récompenser par la marmite (prendre la bouillotte). Pour avoir accès au laboratoire, sonnez deux fois chez l'alchimiste et parlez-lui.

MG: Lisez le grimoire, utilisez le tourne-page, et lisez de nouveau trois fois de suite. Lisez les feuillets.

- **Croisixir.**

MG: Ouvrez et fermez le robinet.

MD: Versez l'eau dans la bouilloire.

Jetez le spaghetti dans l'eau froide.

Allumez le réchaud avec le briquet.

Mettez le spaghetti cuit dans le mélangeur tridose (A).

Posez la corne de gidouille sur le cendrier.

Brûlez la corne avec le briquet.

Placez la corne brûlée dans le mélangeur (B).

Mettez l'œuf de boa sur la bouillotte.

Placez un morceau de coquille dans le mortier (C).

Utilisez le pilon sur le mortier (C').

Versez la coquille pillée dans le mélangeur (C'').

MG: Mettez en route le mélangeur (D).

MD: Versez le Croisixir dans une bouteille.

N. B.: Réitérez les opérations A à D pour verser l'élixir sur le bébé boa. Retour en ville.

Versez du Croisixir sur la pousse et le bourgeon. Actionnez le levier et grimpez sur le boulet pendant que le serpent abaisse le levier. Une fois près du clocher, faites grimper le serpent sur le toit au moyen de la plante. Utilisez le serpent comme passerelle pour accéder au toit où se trouve la semelle (la ramasser). Redescendez par la cheminée.

Pour obtenir la floriane, effrayez la jeune amoureuse en faisant grimper le serpent sur la tige. Deux fois de suite. La première fois, ramassez la lettre d'amour, et la deuxième fois la fleur de floriane, avant qu'elle ne disparaisse dans la grille d'égout. Nouvelle visite à l'épicier.

Faites appuyer le serpent sur le bouton. Disparaissez dans la trappe, marteau au poing. A l'issue de la lutte, récupérez l'os. Poussez le savon par l'intermédiaire du serpent, lorsque la table de nuit est soulevée (ramassez le savon). Direction le laboratoire.

- **Vitixir.**

MG: Ouvrez et fermez le robinet.

MD: Versez l'eau dans la bouilloire.

Jetez la semelle dans l'eau froide.

Allumez le réchaud avec le briquet.

Mettez la semelle bouillie dans le mélangeur tridose.

Placez la floriane dans l'alambic.

Allumez le brûleur avec le briquet.

Versez l'essence de floriane dans le mélangeur.

Placez l'os dans le mortier. Utilisez le pilon sur le mortier.

Versez la poudre d'os dans le mélangeur.

MG: Mettez en route le mélangeur.

MD: Versez le Vitixir dans une bouteille. Revenez en ville.

Placez la bouillotte sur l'œuf de boucassier. Donnez quelques gouttes de Croisixir au bébé boucassier. Buvez du Vitixir. Utilisez le serpent comme passerelle pour accéder au clocher. Jouez de l'appeau sous la cloche et revenez très vite près du boucassier. Dès que la femelle apparaît, frappez sur l'épaule du boucassier et précipitez-vous en bas pour attraper la plume avant qu'elle ne disparaisse dans l'égout. Reflétez, par deux fois, la lettre d'amour dans le miroir pour découvrir la formule de l'élixir. Retour au laboratoire.

- **Ailixir.**

MD: Versez le memorum dans l'alambic. Allumez le brûleur avec le briquet.

Versez les larmes de rire dans le mélangeur.

Placez la plume sur le cendrier et brûlez-la avec le briquet.

Mettez les cendres dans le mélangeur.

MG: Ouvrez et fermez le robinet.

MD: Versez l'eau dans la cuvette sur le bord de la fenêtre.

Plongez le savon dans l'eau.

Utilisez l'écu sur le ventilateur.

Plongez la clé dans l'eau savonneuse et offrez-la au souffle du ventilateur.

MG: Mettez en route le mélangeur.

MD: Versez l'élixir dans une bouteille. Retour en ville. Absorbez l'élixir.

DANS LES NUAGES

Récupérez le couteau et utilisez le club pour appréhender le fil de pêche. Actionnez le gonfleur pour libérer le magicien (il s'accroche au ballon lorsqu'il est à sa portée). Recommencez une deuxième fois pour que le magicien soit près de la sortie. Faites-lui frapper la pierre au sol à l'aide de sa baguette magique. Dirigez ensuite la magicien vers la touffe pour faire apparaître un géant. Rejoignez les terres.

Pêchez la longue vue de Colossus. Une fois le magicien dans la pelle, appuyez sur la commande de la catapulte. Regardez par le télescope. Le magicien, catapulté, examine le fromage. Pour prendre le ver du fromage, appuyez de nouveau à deux reprises sur la commande de la catapulte et placez-vous sur la pelle. Faites actionner le bouton de la catapulte par le magicien. Envoyez ce dernier jeter un sort sur le tableau de chasse de COLOSSUS. BLOUNT propulsé, utilisez la canne à pêche pour extraire le ver. Envolez-vous vers les nuages.

Pêchez dans le trou un poisson-scie. Observez la tâche sur le mur de glace avec la longue vue. Tractez le nuage, à gauche de l'écran, avec la canne à pêche. Lestez la nacelle d'un sac. En sectionner aussitôt trois pour assommer la chèvre. Placez le magicien près du géant.

Activez le gonfleur, revenez très vite près du nuage. Suspendez le magicien au ballon et donnez en simultané un coup de couteau dans le nuage. Le magicien est poussé jusqu'à la plate-forme des geysers.

Positionnez le magicien sur l'orifice à gauche du geyser d'en haut. Obstruez le geyser du bas. Faites monter le magicien dans la nacelle. Rajoutez deux sacs de lest dans la nacelle. Le magicien se rend auprès de Bizoo et grâce à ses pouvoirs magiques, la tire de sa prison de glace. Emmenez Bizoo vers les terres.

Actionnez deux fois la commande de la catapulte et une fois celle du concasseur. De nouveau, actionnez deux fois la commande de la catapulte. Envoyez le magicien effectuer un tour de passe-passe sur le tableau de chasse. Colossus est assommé. Tentez de scier la colonne soutenant Colossus à l'aide du poisson-scie. Dissociez Blount de son ombre, grâce aux pouvoirs du magicien. Jetez Bizoo sur le visage de Colossus.



BIZOO

Ouvrir la dent. Assommez, avec le cure-dent, les poux dissimulés dans la barbe de Colossus (faites apparaître Poupon en vous plaçant sur la cicatrice du bas ; Poupin, Poupette, Poupine, Ma'Pou, Pa'Pou suivront). Soulevez la paupière close pour regarder dans l'œil. Bloquez la paupière avec le cure-dent. Promenez-vous ensuite derrière les yeux de Colossus (entrez par l'oreille à gauche) et poussez allégrement le grain de sable dehors. Revenu à l'air libre, reprenez le cure-dent. Pendez-vous au poil de nez. Shootez dans le grain de sable pour le placer sur la larme. Tirez à nouveau dans le grain pour l'envoyer à l'ombre de Blount. Rejoignez l'ombre et le magicien.

Ramassez le grain de sable et placez-le dans la machine. Faites jeter un sort sur le tableau de chasse, par le magicien. Ramassez l'engrenage expulsé par la machine mise hors service. Administrez un coup de couteau dans la fente du robot-annonceur. Placez l'engrenage dans la cavité pratiquée. Prenez le flocon de pollen et jetez-le sur Colossus. Repartez vers le visage de Colossus.

Taquinez Colossus en sautillant sur son nez pour être catapulté sur le front, et ramassez le pollen. Coincez le cure-dent dans la narine et mettez le pollen dans l'oreille à droite. Positionnez-vous sur le col de chemise pour pousser le pollen dans le pavillon auditif. Intermède animé.

DANS LES APPARTEMENTS ROYAUX

Tenez-vous sous la caisse à lunettes pendant que le serpent monte le long de la colonnade et faites choir les lunettes. Envoyez très vite le serpent sur la dalle pour rattraper les lunettes avec lesquelles jongle le loup. Utilisez les lunettes pour aller chercher l'oignon. Installez le serpent dans le plat et reniflez les légumes. Accrochez-vous au lustre de gauche pendant que celui de droite se balance. Prenez le fenouil et ouvrez la marmite. Adressez-vous à la reine. Quand le garde du corps vient narguer le loup, assenez-lui un coup de marteau. Adressez-vous de nouveau à la reine. Pendant que la prêtresse se tient la tête à deux mains, soustrayez-lui la baguette magique. Ramassez le pistolet. Faites monter le serpent le long du bougeoir. Ramassez la bougie tombée. Placez la bougie dans chacun des candélabres et frappez-la de la baguette dans l'ordre suivant: milieu, gauche, droite. Engouffrez-vous dans la bouche de la fontaine.

Donnez la main artificielle au roi, l'oignon à Man (ramassez la hache), le fenouil à Fil et le pistolet au fils du roi. Faites grimper le serpent sur la lance. Suspendez-vous au lustre de droite deux fois de suite. Une fois sur la cheminée, parlez au papillon.

Prenez une assiette et donnez la baguette magique au bouffon. Synchronisez le serpent fouinant dans le trou à cafards et Blount plaçant une assiette sur la baguette du bouffon. Récupérez très promptement la pantoufle tombée à terre. Reprenez la baguette des mains du bouffon. Utilisez-la sur les candélabres de la façon suivante: milieu, droite, gauche. Pour retourner dans les appartements de la reine, utilisez l'écu sur la bouche de la fontaine.

Restituez la pantoufle à la reine. Remettez le serpent dans le plat et reniflez les légumes. Accrochez-vous au lustre de gauche. Donnez la hache au cuisinier caché dans la marmite. Dissimulez-vous dans l'âtre de la cheminée. Faites monter le serpent sur le bougeoir pour suspendre le crâne dans le vide, avant que le cuisinier ne lance la hache. Ramassez le crâne et la hache. Retournez dans les appartements du roi.

Restituez le crâne au roi et poursuivez vers le labyrinthe. Intermède animé.

L'ÉPREUVE DU LABYRINTHE

MD: Lire les règles du jeu d'échec.

Dirigez-vous vers le livre des contes.

Lisez le précis de sculpture

(découverte d'un compas) et le manuel de dessin (découverte d'une craie). Sautez sur le livre de géométrie avec le serpent. A la deuxième tentative, des flèches



choient. Ramassez-les et lancez-les dans le trou de l'arbre (page 1 du livre de contes). Emmenez l'archer.

Faites fouetter la poussière au serpent. Placez-vous sous le nuage de poussière. Ramassez les chiffres un à un (sauf le zéro). Pour récupérer le 9, placez-vous près de l'araignée. Cachez la lune du paysage de la carte postale à l'aide du serpent. Une fois l'araignée effrayée, prenez le 9. Utilisez le compas sur la feuille blanche et prenez le 8 ainsi tracé. Jetez tous les chiffres de l'inventaire dans l'encrier.

Prenez le cheval. Hachez la règle de bois (engrangez l'un des blocs débités). Placez l'écu sur le chariot bancal. Ramassez le pinceau et trempez-le dans l'encrier. Dessinez un bœuf pour tracter le chariot. Recueillez l'écu et prenez un bloc de marbre. Tournez les pages du livre de contes:

- **A la page 2,** utilisez le pinceau sur la page de gauche, semez l'occupant de la tour, donnez-lui le cheval pour obtenir un cavalier.

- **A la page 3,** dessinez un amoureux chantant sous les fenêtres de la maison. La deuxième fois, il est muni d'une mandoline (la ramasser).

Retour vers l'échiquier.

- Fabrication des personnages (Amoureux et Assassin).

MD: Dessinez à la craie sur le bloc de bois. Prenez le marteau.

MG: Simultanément, saisissez le ciseau à bois.

MD: Frappez le ciseau à bois avec le marteau. Plongez la pièce brute dans la peinture. Donnez un coup de pinceau sur la pièce peinte. Placez l'Amoureux sur l'échiquier. Dessinez au compas sur le bloc de marbre. Prenez le marteau.

MG: Simultanément, saisissez le burin.

MD: Frappez le burin avec le marteau. Plongez la pièce brute dans la peinture. Donnez un coup de pinceau sur la pièce peinte. Placez l'Assassin sur l'échiquier.

- Partie d'échec.

MG/MD: Jonglez avec les balles pour fendre le nourrain.

MD: Mettez l'écu dans la fente du nourrain.

MD: Déplacez l'archer en "X" pour éliminer les gardes et en "O" pour décrocher la clef.

Saisir la grande mandoline

MG: Jouez sur la rosace de la mandoline.

MD: Placez le rat tétanisé sur l'échiquier devant Duègne.

Déplacez l'Assassin jusqu'à la manette, pour éliminer le bourreau.

Déplacez le cavalier comme suit pour éliminer les gardes du corps du roi.

Déplacez simultanément l'Assassin vers la hache et l'archer en A, pour vaincre le roi.

Placez l'Amoureux sous les fenêtres de la tour.

Donnez-lui la mandoline.

Déplacez l'Amoureux jusqu'à la clef de l'entrée.

JEUX DE MIROIRS

Prenez l'œuf universel et lancez-le dans le miroir du temps. Faites traverser le miroir grossissant au poussin et transmettez-le à Blount-reflet, par le passage du bas.

Introduire le poussin dans l'accès à la grosse aiguille. Avant de restituer le poussin à Blount par le passage du haut, faites traverser à deux reprises le miroir amincissant au poussin.
Introduisez le poussin dans l'accès à la petite aiguille. Rendez sa taille normale au poussin et envoyez-le dans le miroir du temps. Obtenez une grosse poule en la faisant voyager dans le miroir grossissant. Allez vers le cerveau.

Faites brisez la vitrine par le loup. Appuyez à trois reprises sur le bouton de défilement des souvenirs. Lorsque Colossus apparaît à l'image, administrez un coup, grâce au loup, pour faire tomber le grain de sable. Appuyez une fois encore sur le bouton.

Manipulez deux fois l'aiguillage, par l'intermédiaire du loup. Sautez dans le véhicule. Même chose pour le loup afin qu'il rejoigne Blount sur le bord du lac. Faites plonger le loup dans le lac de visions. Jetez le grain de sable sur le lac. Redescendez tous deux très vite (par la dalle). Remontez dans le véhicule et explosez la larme. Le loup actionne l'aiguillage et monte dans le véhicule. Il s'accroche à la queue du poisson et est déposé près de l'appeau qu'il va extraire du mur. Rejoignez Blount.
Renouvelez l'opération de façon à ce que ce soit Blount qui s'accroche au poisson et ramasse l'appeau.

Utilisez le Croisixir sur le bourgeon. Faites monter le serpent sur la tige. Accédez au pavillon auditif. Jouez-y de l'appeau. Rendez sa taille normale au dragon, grâce au Croisixir. Grimpez sur son dos. Nourrissez la poule de grains et ramassez le grain de folie.

Jouez de l'appeau sur la flaque des songes.
Attrapez la clef prisonnière. Jouez de l'appeau sur la palissade. Ouvrez le coffre contenant la Beauté cachée, avec la clef. Retournez vers les miroirs.

Administrez le grain de folie au démon et ramassez le concentré de Laideur. Appliquez l'onguent de Beauté devant le miroir de Beauté. Dès que Blount devient beau, le reflet doit l'imiter (concentré de Laideur devant le miroir de Laideur).

LA DIVINE PAIX

Assenez un coup de hache sur la palissade et un coup de marteau sur le mur de briques. Dialoguez avec la divinité positive, qui laisse tomber le fil du Temps (le ramasser). Actionnez la sonnette de gauche et précipitez-vous sur la sonnette de droite. Une fois la chaîne tendue, grimpez dessus. Ramassez la partition sacrée tombée à terre et jetez-la dans la source amère.

Recommencez à sonner des deux côtés pour vider le bassin, puis plongez dedans. Placez les deux partitions obtenues sur les pupitres de l'ange et du démon. Faites jouer le démon en cognant avec le marteau sur le nuage, et faites jouer l'ange en lui déposant l'écu dans l'auréole.

Emprisonnez les deux notes qui tournoient au-dessus de la source amère, avec le fil du temps. Très vite, sonnez une dernière fois des deux côtés (les deux mains lient définitivement les deux notes ensemble).

Sylvie (Boyoyo)



GAGNEZ UNE

JAGUAR

3615 JOYSTICK

Console Atari Jaguar modèle européen fournie avec manette et la cartouche Cybermorph. Jeu valable du 01/02/94 au 15/03/94.

BloodNet

Même si sa réalisation ne brille que par ses décors en 3D Studio, Bloodnet offre l'unique occasion de visiter un univers plus que fascinant, celui du cyberpunk, de la matrice tentaculaire, des méga-corporations, des vampires cybernétiques...

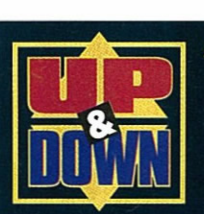
SUR PC • EDITEUR MICROPROSE



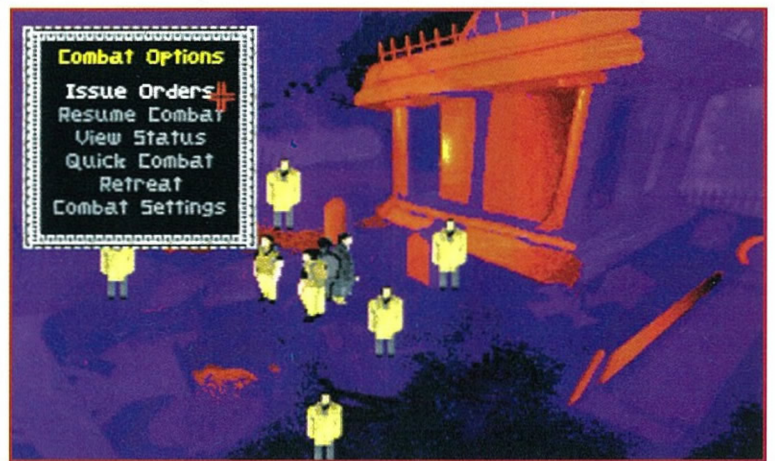
MicroProse frappe très fort : des jeux de rôles/aventure comme ça, ça faisait longtemps qu'on en avait pas vus. Le thème d'abord, mêlant horreur gothique et cyberpunk ; l'interface ensuite, plus proche d'un Sierra que d'un SSI ; la réalisation enfin, utilisant des décors 3D Studio splendides, fixes certes, mais splendides quand même.

L'ENFER DU FUTUR...

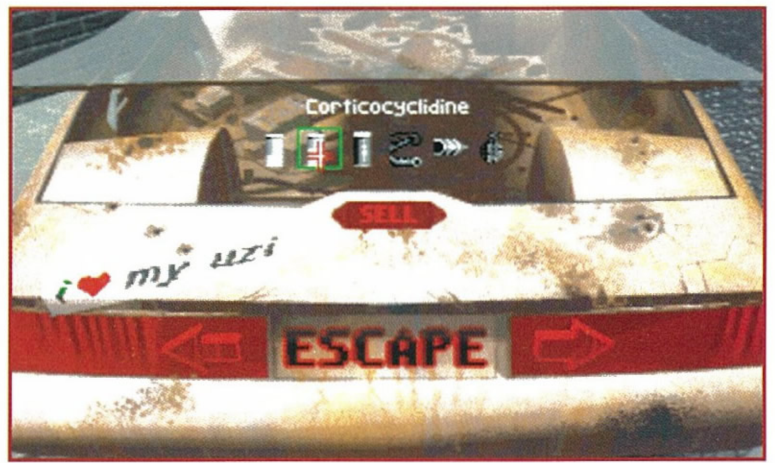
Ransom Stark est un ancien employé de TransTechnicals, la méga-corporation qui domine le Manhattan de 2094 où se déroule l'aventure. Atteint du syndrome de Hopkins-Brie, Ransom ne pouvait plus distinguer la réalité "réelle" de la réalité virtuelle à cause de son travail qui l'obligeait à constamment s'interfacer avec le cyberspace. Viré de TransTechnicals, Ransom aurait fini mendiant ou fou s'il n'avait été sauvé par Deirdre Tackett qui l'a doté d'un implant neural, lui permettant de moduler ses perceptions des réalités. Ransom s'est finalement reconverti en "free-lance", travaillant de ses dons pour les autres. Cette vie de mercenaire des rues n'est pas de tout repos et lui permet juste de subsister à ses besoins les plus basiques. Heureusement, un jour, on lui propose un contrat bien payé et qui plus est, d'une simplicité extrême. Il lui suffit de détruire des données dans le cyberspace. Sa mission accomplie, Ransom se rend chez son commanditaire — une charmante jeune femme qui ne le laisse pas insensible —, où il découvre que celle-ci, loin d'être innocente, est en réalité un vampire. Son maître, Abraham Van Helsing, apparaît d'ailleurs pendant l'entretien et ne fait qu'une bouchée de notre héros. Ransom parvient néanmoins à s'enfuir, mais mordu par le Seigneur des Vampires, il doit trouver le moyen d'échapper à cette malédiction. Grâce à son implant neuronal, Ransom conserve un semblant d'humanité malgré ses besoins de plus en plus pressants de s'abreuver d'hémoglobine frais. Il lui faut donc tout faire pour contrecarrer les plans machiavéliques de domination du cyberspace et du monde de Van Helsing, avant de perdre toute humanité et de devenir un serviteur du Mal.



- ▲ Le thème est vraiment génial : le cyberpunk et l'horreur néo-gothique... Ah la la, il était temps, y'en avait marre de l'heroic-fantasy et de la SF !
- ▲ Les décors en 3D Studio sont vraiment étonnants - si, si !
- ▲ Côté réalisation, c'est honnête sans être une révolution.
- ▼ Ce que c'est laid, les icônes des objets ! Faut être franchement imaginatif pour reconnaître un objet d'un autre !
- ▼ C'est très dommage que Bloodnet ne soit pas en français, parce que les dialogues "techniques" abondent.



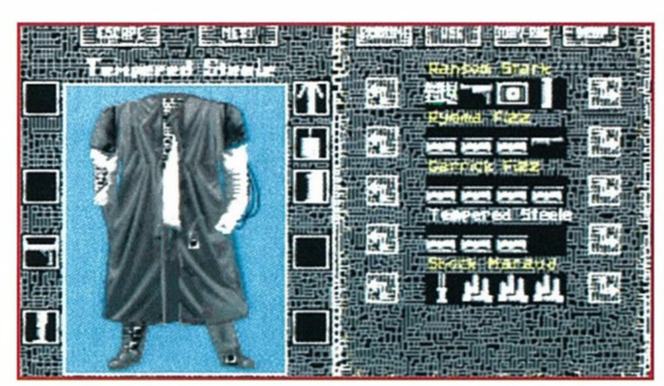
Les actions, pendant les combats, sont extrêmement détaillées : chaque personnage peut "garder une position", "se déplacer", "viser"... et même "mordre" s'il s'agit d'un vampire.



L'argent est le nerf de la guerre et permet de s'équiper en composants électroniques, cybermembres et autres drogues chez les receleurs de biens de Manhattan.

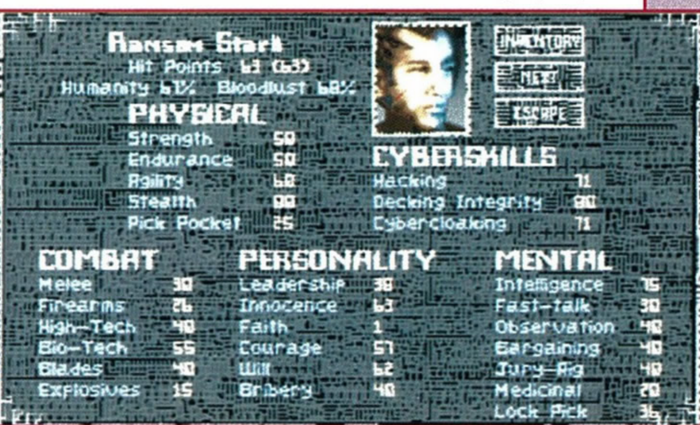
GRAPHISME	BRUITAGE	MUSIQUE	ANIMATION	ERGONOMIE	DURÉE DE VIE	ORIGINALITÉ
18	13	13	13	14	16	17

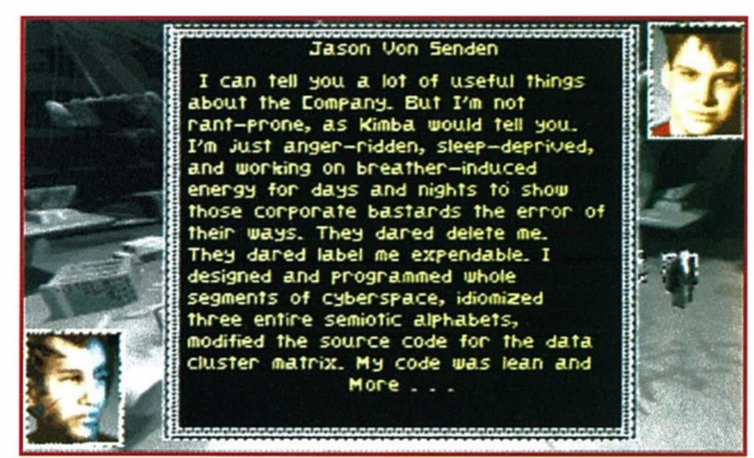
RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173



L'interface de Bloodnet est très étonnante, combinant la complexité d'actions des jeux de rôles et une présentation très "aventure graphique".

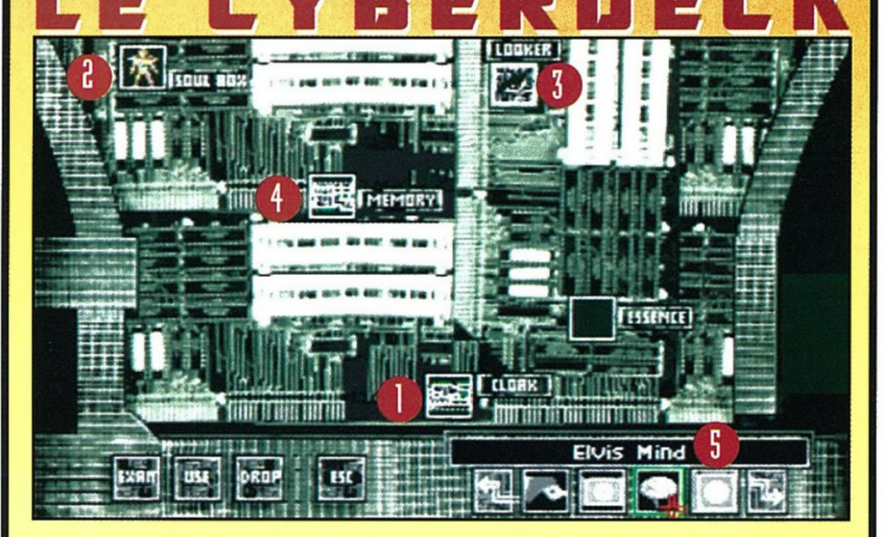






Bloodnet comporte beaucoup de dialogues très intéressants non seulement pour le jeu, mais également pour en savoir plus sur la "culture" cyber.

LE CYBERDECK



Pour accéder au cyberspace, le hacker doit détenir un cyberdeck, l'interface qui permet de se connecter à la Matrice. Le cerveau du hacker est dès lors relié directement au réseau. Il existe différents modèles de cyberdeck, le Praxis 2300XC, le Praxis 2300 Elite et le Praxis 3000.

1 "Cloak" : La sécurité dans le cyberspace est extrêmement élevée. Chaque fois qu'un hacker s'interface, il peut être appréhendé par la sécurité. Le "cloak" permet au hacker de passer inaperçu. Il existe quatre niveaux de protection disponibles.

2 "Soul Box" : Il s'agit de la représentation, générée par un logiciel, de la conscience d'un hacker qui évolue dans le cyberspace. Quand un hacker s'interface, son esprit devient des données vulnérables. Le "soul box" maintient l'intégrité de cet esprit. S'il vient à se détériorer, le hacker risque de voir ses données corrompues, voire dispersées dans la Matrice. Différents modèles de "soul box" offrent une protection plus ou moins forte.

3 "Looker" : C'est l'outil de navigation dans le cyberspace, indispensable au fonctionnement du cyberdeck.

4 "Memory" : Les objets dans le cyberspace sont représentés par des icônes qu'on peut ramasser ou abandonner. Chaque objet ramassé est stocké dans l'inventaire du cyberdeck. Plus la mémoire du cyberdeck est importante, et plus on pourra stocker d'objets. Il existe quatre niveaux de puces mémoires.

5 "Slot" : l'inventaire du cyberdeck.



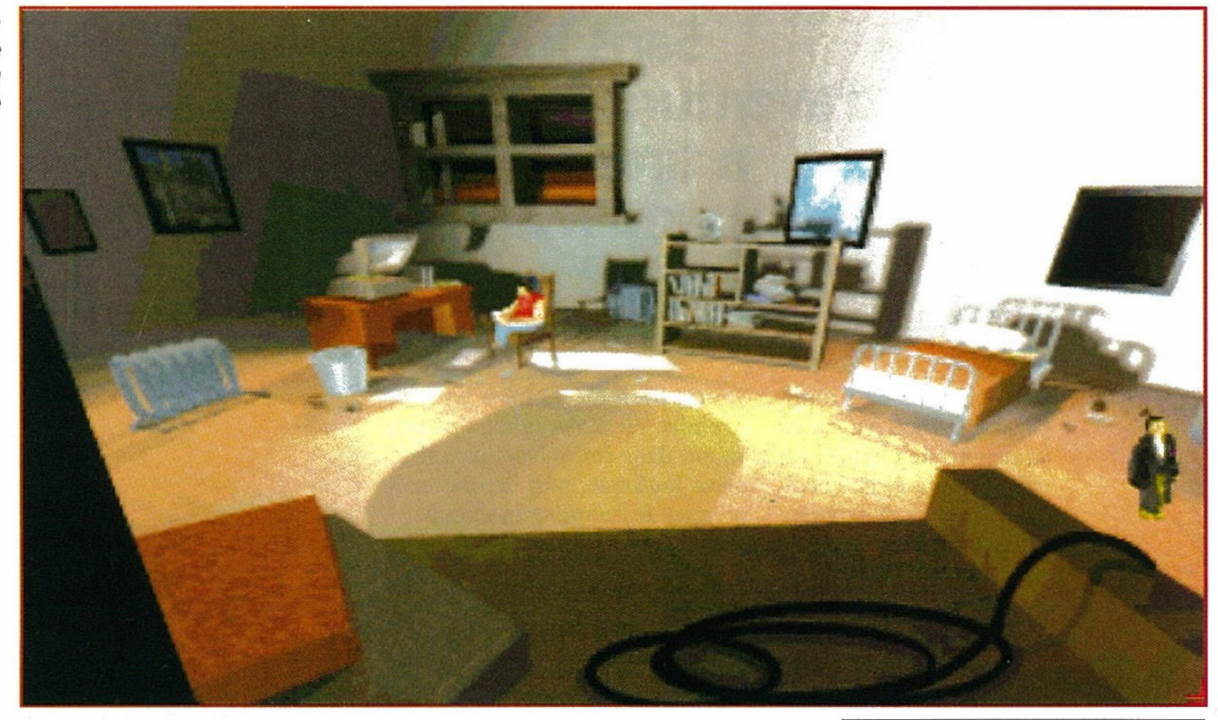
Malgré des dehors plutôt psychédéliques, le cyberspace est loin d'être paisible. Il faudra se doter du meilleur niveau de "cloak" pour éviter d'être pris par l'ICE.

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173



RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173

Dans le cyberspace, Ransom rencontrera un personnage plutôt belliqueux qui se révèlera n'être qu'une "pauvre femme en détresse".



Voilà donc pour les bases du scénario ; ce n'est que l'introduction, qui laisse présager les "pires" ennuis...

UN SYSTEME ÉLABORÉ SANS ETRE COMPLEXE

En tout bon jeu de rôles qui se respecte, Bloodnet démarre par une phase de création du personnage. Mais ici, il n'y a aucun "tirage" des caractéristiques. Il faut répondre à un questionnaire, genre test de personnalité, pour déterminer ses tendances : mercenaire, hacker ou féru de technique. Une fois le "gros" du personnage esquissé, on pourra néanmoins modifier une ou plusieurs caractéristiques et compétences avec un capital points à répartir. Ensuite, en avant pour l'aventure. On plonge directement dans l'univers " blade–runnerien " du Manhattan de 2094. L'écran de jeu laissera sceptique plus d'un amateur de jeu de rôles, puisque ça ressemble plus à celui d'une aventure graphique qu'à celui d'un jeu de rôles : on voit son personnage "en pied". L'interface et les actions ont été simplifiées, et il suffira de cliquer sur personnage ou objet pour interagir avec eux. Une barre de menus permet, en outre, d'accéder à des "ordres" un peu plus sophistiqués, comme "chercher", "combattre", etc. Lors des combats, on dispose de toutes les options pour diriger son équipe de personnages ; on pourra en effet recruter des mercenaires. Un mode "automatique" permet à ceux qui ne veulent pas trop se prendre la tête à élaborer des tactiques compliquées, de ne pas se la prendre justement, l'ordinateur gérant toutes les actions tout seul comme un grand.
Un menu spécial permet d'accéder au cyberspace, ou de vérifier les options de son cyberdeck, l'interface qui permet de se connecter au réseau. Grâce à son implant, Ransom dispose également d'une mémoire photographique qui enregistre toutes les conversations : très pratique pour les fainéants qui n'aiment pas prendre de notes pendant les jeux. "Cyberpunk" oblige, l'inventaire des objets comprend des cybermembres et des implants à gogo, des drogues en tout genre, et tout plein de composants qu'on peut assembler et désassembler à volonté pour fabriquer d'autres objets.

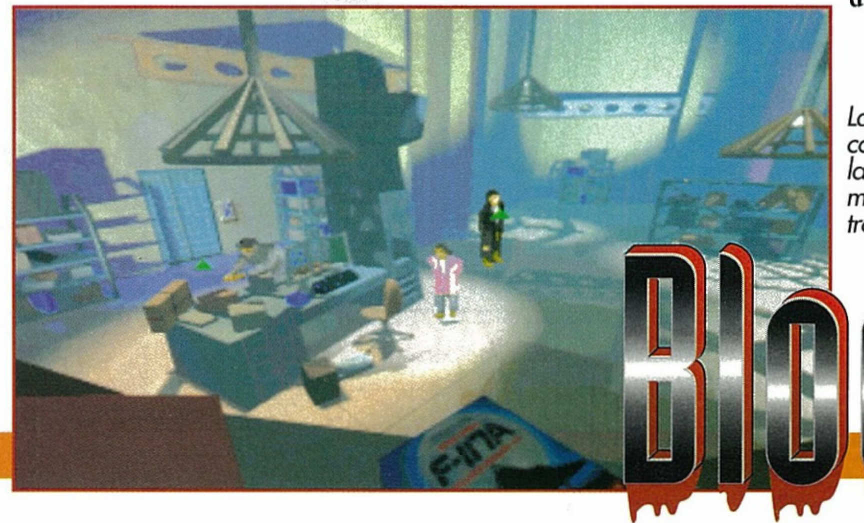
UNE RÉALISATION EFFICACE !

Techniquement, Bloodnet n'est pas révolutionnaire. Les graphismes se contentent d'être efficaces. Notons néanmoins de somptueux décors réalisés sous 3D Studio vraiments réussis. Evidemment, en tant que "décors", ça ne bouge pas beaucoup. Le cyberspace, par contre, a été représenté de façon particulièrement originale — mais qui peut affirmer avoir déjà évolué dans la matrice ? —, les formes employées traduisant somme toute assez bien l'étrangeté de cette dimension parallèle. Les thèmes musicaux sont plus que bizarres — remarquez, c'est fait exprès — et les bruitages n'apportent rien à l'ambiance. Dans l'ensemble donc, c'est correct, sans plus.
Le principal atout de Bloodnet réside donc en son thème, tout à fait novateur dans le domaine des jeux micro — ironiquement, puisque le cyberpunk est abordé dans de nombreux jeux de rôles de table, de Cyberpunk à Cyberspace en passant par ShadowRun —. La dimension "horreur" est un plus indéniable, même si on peut regretter qu'elle soit à ce point "en retrait". Saluons donc le courage de MicroProse qui offre là une opportunité d'évoluer dans un univers particulièrement fascinant et original, et qui ne s'est pas contenté d'un simple environnement heroic-fantasy ou science-fiction si banal. Espérons que ça fera des émules chez d'autres éditeurs !

CALOR

GLOSSAIRE

CYBERDECK OU DECK : nom commun désignant une interface permettant de se connecter au cyberspace.
CYBERSPACE : La dimension où les ordinateurs interagissent entre eux, où l'information voyage de modem en modem. Qualifiée d'"hallucination consensuelle" par William Gibson, le "père" du cyberpunk, dans son ouvrage neuromancien.
DATA ANGEL : nom désignant un voyageur du cyberspace.
HACKER : nom désignant un voyageur illégal du cyberspace, ou plus prosaïquement, un pirate de réseau informatique.
ICE : Intrusion Countermeasure Electronic (Contre-mesures électroniques d'intrusion). Le système de sécurité du cyberspace.
ICE-BREAKER : une autre dénomination du hacker.
MATRIX : (matrice) une autre dénomination du cyberspace.
NETWORK OU NET : (réseau) une autre dénomination du cyberspace.
WEB : (toile d'araignée) une autre dénomination du cyberspace.
WELL : un secteur de données protégé, vient de Whole Earth 'Lectronic Link, un (vrai) serveur américain.



La clé de l'énigme se trouve au coeur du siège de TransTechnicals, la méga-corporation qui domine le monde et l'univers. Encore faut-il trouver le moyen d'y entrer...

BloodNet 91%

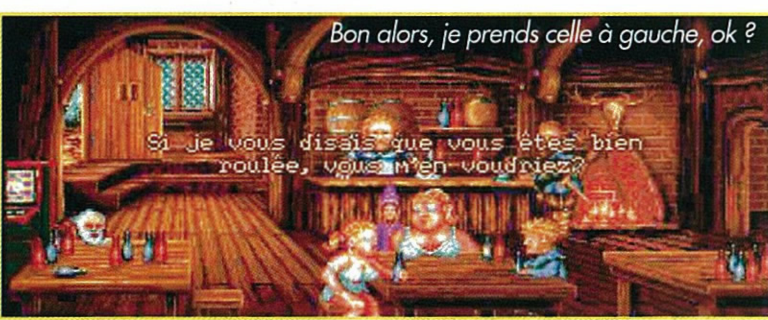
RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173

Sans innover vraiment par rapport aux jeux d'aventure "classiques", voilà un soft qui parvient à tirer son épingle du jeu grâce à un humour décapant. Mais attention, un Amiga "musclé" est nécessaire pour ne pas s'endormir sur sa souris !

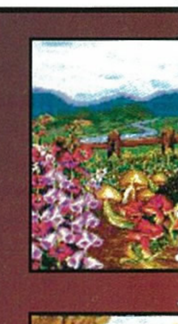
Pour son douzième anniversaire, Simon n'a pas eu beaucoup de chance. En effet, il avait, à cette occasion, formulé deux vœux secrets : voir ses grands-parents lui offrir une Gameboy, et son frère tomber dans un grand trou très profond, de préférence garni de pics très pointus. Las, le grand jour arrivé, le frère haï est toujours là, et il se voit octroyer un petit chien enveloppé de papier brillant, tenant dans sa gueule un curieux grimoire. Après avoir vainement tenté d'insérer dans tous les orifices du malheureux canidé sa cartouche Tetris, Simon dut bien se rendre à l'évidence : aucun de ses souhaits n'avait été exaucé. Mais le pire restait à venir : après avoir brièvement feuilleté l'étrange livre, Simon se vit promptement téléporter dans une dimension parallèle, cadre des affrontements épiques du magicien Calypso et du sorcier Sordide. Souris bien en main, à vous de prendre en main la destinée de Simon dans cet univers complètement loufoque, afin de libérer le premier de l'emprise du second.

UN SOFT RÉVOLUTIONNAIRE

Dès les premiers instants, une constatation s'impose en ce qui concerne les géniteurs de Simon the Sorcerer (le jeu) : ce n'est pas l'originalité qui les étouffe ! Scénario dans le style Curse of Enchantia, interface identique à celle de LucasArts, on ne risque pas d'être dépaysé ! Cependant, il faut reconnaître que la formule a ses avantages. La gestion "tout à la souris" avec une fenêtre au bas de l'écran comportant toutes les actions possibles ainsi que les objets de l'inventaire, offre une simplicité d'utilisation incomparable. Par ailleurs, l'exploitation d'une dimension parallèle ouvre la porte à tous les délires pour le scénario, ce qu'a parfaitement exploité Adventure Soft, car du délire, il y en a ! Du troll syndicaliste en grève à la truie transformée par une méchante sorcière en princesse, en passant par le "hibou sage "amnésique, rien ne vous est épargné. Le soft s'autorise même quelques clins d'œil à Tolkien, avec un faux Gollum qui perd un anneau de puissance, authentique, lui. Du coup, Simon the Sorcerer est un jeu qui prête souvent à sourire, voire à rire franchement de temps à autre (notamment grâce à l'excellent travail de traduction qui a été effectué sur le texte). Autre point fort du jeu, les graphismes sont très réussis, qu'il s'agisse du village médiéval ou de la bucolique forêt environnante. De plus, toutes ces scénettes fourmillent littéralement de petites animations, les papillons volent, les



Bon alors, je prends celle à gauche, ok ?


Enlevez l'écharde du pied du barbare et, plus tard, c'est lui qui vous tirera une sacrée épine du pied !


N'achetez rien au camelot de la place. Mieux vaut lui vendre vos trouvailles... à condition de bien marchander !

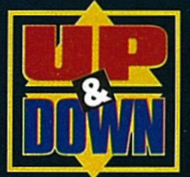


C'est bien connu, le nain tolkiennien est riche mais radin.





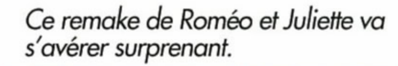
Qui parle de lui à la troisième personne et s'appelle "Mon trésor" ?



- ▲ Les beaux graphismes. Les adeptes du transcodage PC-Amiga feraient bien de prendre exemple !
- ▲ L'humour ravageur des répliques.
- ▲ L'importante durée de vie du soft.
- ▼ C'est un peuuuu leeeeent !

GRAPHISME 17 | BRUITAGE – | MUSIQUE 15 | ANIMATION 13 | MANIABILITÉ 16 | DURÉE DE VIE 16 | ORIGINALITÉ 05

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173


Ce remake de Roméo et Juliette va s'avérer surprenant.

SUR A500/A1200 • EDITEUR ADVENTURE SOFT

Simon the sorcerer

cygnes glissent le long de l'eau, un rapace fond sur sa proie, et tout ce petit monde est plein de vie.

ÇA SE GATE

Ce qui nous amène, hélas, à l'une des faiblesses majeures de ce logiciel : l'animation. En effet, on sent bien que l'Amiga souffre pour animer simultanément tous ces sprites, et il en résulte une certaine lenteur, voire une lenteur certaine. Il est donc nettement conseillé de posséder un 68020 ou mieux pour éviter de sombrer dans l'ennui. Peut-être aurait-il été préférable de pouvoir désactiver ces animations supplémentaires pour donner plus de célérité à l'ensemble sur A500. De plus, l'univers de Simon étant assez vaste, le soft tient sur la bagatelle de 9 disquettes, autrement dit, un disque dur s'avère quasiment indispensable. En contrepartie, vous disposez d'un soft dont la durée de vie est assez conséquente, bourré d'énigmes, dont certaines sont redoutables (heureusement, en cas d'impasse totale, il vous sera possible de consulter la solution complète parue dans *Joystick* n° 44, bande de veinards). Bref, voilà un très bon jeu d'aventure, très drôle, qui vous éclatera des heures durant pourvu que vous possédiez la configuration adéquate. Abracadabra, Alakasam, Hokus-Pokus et Saucisses ! **Pinky**

"LE VILLAGE"

Afin de vous faciliter la tâche, je vous ai concocté ce petit plan pour vous aider à vous y retrouver au sein du village. Qu'est-ce qu'on dit à tonton Pinky ?

Derrière le cottage.

La taverne.

Le cottage de Calypso.

La forge.

La maison en chocolat.

La résidence du druide alchimiste.

La place aux cygnes.

L'entrée de la ville.

Le magasin.

84%

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173



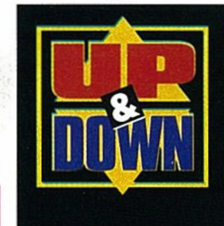
OPEN SEAS

Si les ingrédients scénaristiques n'ont pas changé, mêlant procédures, enquêtes, et meurtres crapuleux, ce quatrième volet de Police Quest risque de marquer davantage par sa réalisation technique à base de digitalisations. Vous avez dit précurseur ?



C'est dans le Bitty Kitty, un club très privé, que Carey découvrira une partie des tenants et aboutissants de l'affaire.

Après le départ de Jim Walls pour Tsunami où il a été faire un sous-Police Quest (Blue Force), on pouvait craindre le pire quant à l'avenir de Sonny Bonds, le flic de Police Quest. Si pour ce quatrième volet, Bonds a laissé place à Carey, un détective costard-cravate plus vrai que nature, c'est grâce au concours de Daryl F. Gates, ex-chef de la police de Los Angeles. La série reprend donc de plus belle. On dirige Carey dans ses investigations sur le meurtre de son co-équipier et ami de longue date – ils ont quand même fait l'Académie de Police ensemble. Une minute de silence pour ce héros mort au champ d'honneur. Pendant la fouille du lieu du crime, Carey découvre avec stupeur un autre cadavre, celui d'un jeune garçon de six-sept ans. Les deux victimes ont été sérieusement mutilées... Selon le médecin légiste, elles ont été torturées et étaient parfaitement conscientes de leurs souffrances et de leur dernière heure. Seuls indices : un mégot avec une trace de rouge-à-lèvres et le graffiti-signature d'un des multiples gangs qui se déchirent la Ville des Anges. Actualités oblige, alors que dans le troisième épisode, Bonds avait à faire à des "bikers" aux cheveux longs, Carey doit ici composer avec des rappeurs aux panoplies des



- ▲ Ça fonctionne, comme tous les Sierra depuis Space Quest 5, sous Windows.
- ▲ Malgré une trame classique, le scénario ne manque ni de rebondissements, ni de suspense haletant...
- ▲ Police Quest IV inaugure l'ère de la digitalisation : digit vidéo pour tous les écrans et personnages, digit sonores pour les bruitages, etc. Plus réaliste, on ne fait pas !
- ▼ Évidemment, si on n'aime ni les séries policières américaines, ni la digit vidéo, vaut mieux aller voir ailleurs...
- ▼ Seuls les 486 semblent raisonnables, à moins d'être d'une patience surhumaine, surtout en S-VGA.



La vie de détective n'est pas toujours de tout repos. Il faut parfois mettre la main à la pâte et arrêter soi-même les malfrats. C'est là que les cours de l'Académie de Police sont d'un grand secours.

GRAPHISME 17 | BRUITAGE 16 | MUSIQUE 16 | ANIMATION 15 | ERGONOMIE 16 | DURÉE DE VIE 17 | ORIGINALITÉ 14

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173



SUR PC • EDITEUR SIERRA

Bulls de Chicago. Yeah man ! Très vite, les meurtres s'enchaînent à vitesse grand V, tous perpétrés selon le même scénario horrible de torture et de mutilation. La télé ne tarde pas à s'en mêler, créant une véritable psychose dans la population. Dès qu'il y a un peu de sang et des entrailles, ça fait de l'audience. Résultat : le maire craint pour les futures élections, Carey se fait taper sur les doigts par son supérieur... Sans compter qu'il se doit de toujours respecter les procédures bureaucratiques inhérentes à son métier : rapports, comptes-rendus, etc. Carey devra ainsi savoir utiliser à bon escient les "instruments de la Justice" que représentent le Coroner (médecin légiste), le SID (labo d'analyses) et autre Property (enregistrement et classification des pièces à conviction), etc. Pour les nostalgiques, vous trouverez évidemment le sempiternel terminal informatique, ainsi que le poste téléphonique... Par contre, vous n'aurez plus à piloter de voitures qu'elles soient banalisées ou non, les déplacements s'effectuant directement sur une carte où apparaissent les lieux disponibles. La trame scénaristique reste donc d'un classicisme bon enfant, l'aventure progressant au fil des jours. Ce quatrième volet de la série se distingue néanmoins par son ton résolument réaliste, les images étant d'une troublante ressemblance avec ce que les actualités des 20 h présentent parfois de plus crapuleux. Les fausses pistes ne manquent pas, les interventions musclées non plus... On est bien loin de l'ambiance feutrée de la petite ville de Lytton, où se déroulaient les épisodes précédents. L'interface utilisée n'a pas varié d'un pouce, hormis le fait que la barre d'icônes se retrouve désormais en bas et non en haut de l'écran, changement révolutionnaire s'il en est. On notera néanmoins quelques légères modifications comme la finesse des icônes-objets en mode S-VGA, et le système de dialogue qui, à l'instar de Gabriel Knight, requiert une sélection des sujets à aborder lors d'un interrogatoire. A part ça, les habitués ne seront nullement dépaysés. Le plus remarquable reste quand même la réalisation graphique. Tous les écrans, des décors aux personnages, sont d'un réalisme à toute épreuve, et pour cause, puisqu'ils sont réalisés uniquement à partir de digitalisations. Preuve en est que si l'on ne vous avait pas dit qu'il s'agissait d'un jeu, vous ne l'auriez probablement pas deviné d'après les "clichés d'écran". Evidemment, le revers de la médaille, c'est que, d'une part, le jeu perd quelque peu de sa magie – mais ceci est affaire de goût –, et que, d'autre part, PQ4 demande énormément à la configuration matérielle. Hors du 486, point de salut. Certes, ça fonctionne très bien sur un 386, mais les ralentissements lors des animations risquent de mettre vos nerfs et votre patience

La propriétaire du supermarché jouxtant le lieu du crime ne sait pas grand chose... Par contre, sa boutique contient des éléments fort intéressants.





Le cadavre d'un policier a été découvert sur la propriété de Yo Money, un chanteur de rap engagé. Tiens, tiens, la femme en rouge n'est-elle pas en train d'écraser une cigarette ?



De pire en pire... A côté du cadavre de Hickman, Carey découvre une autre victime, un gosse de 6-7 ans... Les deux meurtres sont-ils liés ?

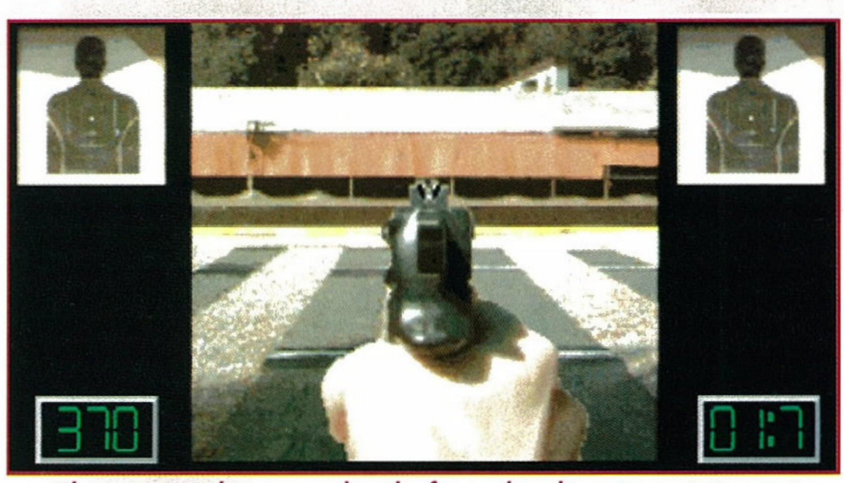


Le Home Sweet Home de notre ami le détective. La paperasse, toujours la paperasse !

(PRÉVU SUR CD-ROM)

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173

POLICE QUEST IV
OPEN SEASON



Chaque mois, chaque membre des forces de police est soumis à un test de précision au tir. Carey n'y coupera pas.

à rude épreuve. Si la plupart des écrans restent très "Sierra", c'est-à-dire avec le personnage en pied se déplaçant à l'écran, certains présentent une vue subjective comme dans Return to Zork : l'interlocuteur "vous" prendra ou donnera les objets par écran interposé. Côté sons, rien à dire. Les thèmes sont variés et rappellent vaguement les musiques des séries policières américaines, sans oublier les mélodies bien ringardes des ascenseurs – ils ont même réussi à recaser l'une des musiques de Larry 6, pour vous dire ! En ce qui concerne les bruitages, là encore, la digit est reine... Bref, tout est de très haute pointure, et PQ4 risque de marquer une étape importante, d'autant plus qu'on en est, pour l'instant, qu'à la version disquettes. D'ailleurs, on peut se demander s'il ne faudrait pas ré-inventer une échelle de note. Car peut-on légitimement encore parler de graphismes, quand il s'agit simplement de juger la qualité de la digit vidéo... De même, quand les jeux se développeront en MPEG, et PQ4 est prévu sous ce format, la note "animation" voudra-t-elle encore dire quelque chose quand il ne s'agira ni plus ni moins que de "films" ? Or, en cette matière, on a depuis belle lurette dépassé le stade de la critique technique. On aborde rarement la photo, le son ou le montage, sauf quand ils sont exceptionnels ou exécrables... on parle plutôt de "réalisation", de "mise en scène", du "jeu des acteurs", etc. C'est sur cette voie que s'orientent indéniablement les jeux. Or, si tous les jeux se mettent à la digit, ne sont-ils pas sur le point de perdre leurs spécificités, voire leur identité ? Pourquoi copier le "7e Art" au lieu d'en inventer un nouveau ?

CALOR



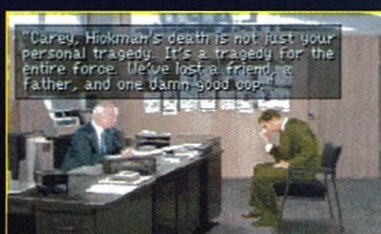
Le propriétaire du cinéma Le Troisième Œil n'est pas très bavard, mais il suffit de l'amadouer un peu pour qu'il devienne plus amical.

PREMIER JOUR D

3 heures du mat', le téléphone sonne, le détective Carey est appelé sur le lieu d'un crime.



Après avoir interrogé les passants et les curieux, il récolte tous les indices avant que le médecin légiste n'enlève les corps : mégot avec trace de rouge-à-lèvres par ici, graffiti de gang par là..



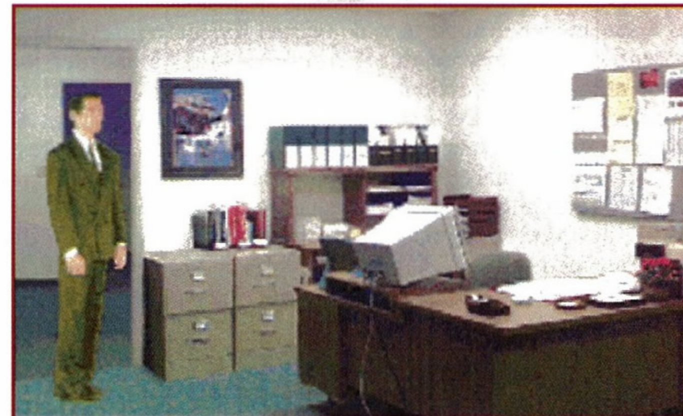
Carey est officiellement chargé de l'affaire, délicate s'il en est. Il faudra mettre en veille ses sentiments personnels pour ne pas faire de vagues. La presse serait trop contente de profiter des bavures.



L'enquête commence maintenant Carey revient dans les environs du lieu du crime pour interroger le voisinage. A South Central, les gangs ne manquent pas, mais à force de patience, Carey arrivera bien à faire se délier .



Tiens, tiens, les gosses du quartier ont de drôles d'occupations... Un stand de tir a été improvisé dans un terrain vague. Une analyse des balles révélera peut-être un lien avec les deux meurtres.



Une des victimes était assistante sociale, une fouille de son bureau donnera peut-être de nouvelles pistes.



La télé tient une place importante, sinon dans l'enquête, du moins dans l'ambiance. PQ4 a été "tourné" comme un téléfilm.

90%

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173

'ENQUETE, PREMIERS DÉBOIRES...

Il découvre avec horreur qu'il s'agit de son meilleur ami, Hickman. Mais ce n'est pas la seule victime puisque non loin, il trouvera également un autre cadavre.



De retour au bureau, Carey s'empresse d'interroger le terminal sur le gang dont il avait noté le graffiti et de passer quelques coups de fil. Les infos qu'il détient suffisent pour fournir un rapport sommaire.



Les nouvelles vont vite... Dès sa sortie du Parker Center, le Q.G. de la Police de Los Angeles, Carey est grippé par la chaîne de télé locale. Impossible de fuir, à moins d'y aller par la force (aïe, c'est pas bon ça, oh que non !).



Le médecin légiste a effectué l'autops ie des cadavres. Son rapport es t accablant : les victimes ont été non seulement torturées et mutilées, mais étaient également totalement conscientes de leurs souffrances !



Carey fait un tour chez les Hickman, histoire de réconforter la veuve et l'orphelin... Il en profite pour rapporter les effets personnels de la victime et effectuer un interrogatoire en douceur.



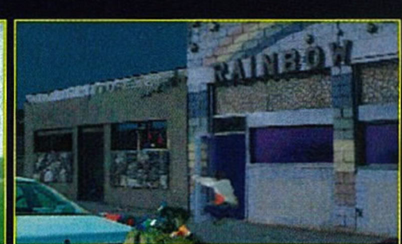
Une visite à Mme Washington, la mère de la seconde victime – un gosse de 6-7 ans ! – permettra peut-être d'éclaircir les relations de son fils défunt avec les gangs du quartier. On ne sait jamais...



Le laboratoire d'analyses a bien travaillé, même si les indices sont encore minces. L'ADN trouvé sur le mégot permettra de confondre à coup sûr le coupable... Reste encore à le trouver !



Les balles prélevées sur le terrain vague, de même calibre que celles qui ont tué Bob Washington, serviront de pièces à conviction dans l'éventuel procès contre le coupable.



Grâce à un indic', Carey apprend qu'une réunion a lieu sur le terrain vague de South Central. Mais à peine est-il arrivé, qu'une fusillade s'engage, réduisant à néant toute appréhension des suspects...



Le must de la simulation sur Amiga... Même la bourse ne vous offre pas autant d'actions !



Là encore, la richesse de l'instrumentation ne fait que renforcer le réalisme de la simulation. Il n'existe aucun instrument factice, mais rassurez-vous, la notice en forme de "tutorial" en facilite grandement l'apprentissage.

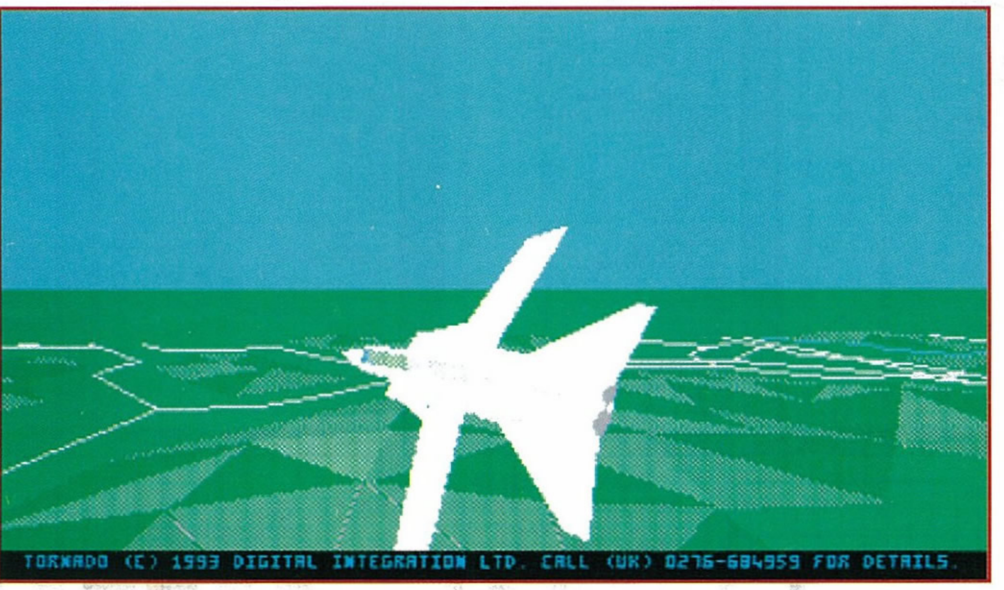
Le dernier né des simulateurs aériens pour Amiga se nomme Tornado. Déjà testé sur PC, je vous disais à l'époque (bien que vous n'en ayez strictement rien à cirer puisque vous n'avez pas de PC) tout le bien que je pensais de ce soft fabuleux. Eh bien, c'est toujours aussi génial et je m'en vais tout de suite vous expliquer pourquoi... Allez, on y va les gars... C'est parti... J'me lance... Allez, GO !... Ouaips super... Plop... Yeah... Ouap bap bedou ouap... Prossssperrrr, youplaaaaaaaa boum...

UN SIMULATEUR PLUS VRAI QUE NATURE

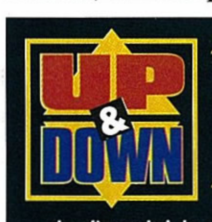
Tout d'abord, les menus de présentation sont relativement soignés et extrêmement pratiques à l'utilisation. Ainsi, vous pourrez décider de visionner une démonstration, d'entrer directement dans le vif du sujet grâce à la fonction "Quick Start" ou plus raisonnablement de suivre une formation complète, suite à quoi vous devrez effectuer de multiples missions offensives. Tornado se distingue entre autres de ses concurrents, sur ce point précis. Le manuel, entièrement en français jusqu'à la 335e page (la 336e étant un bref résumé en Klingon) est en fait un remarquable didactitiel. Après de brèves explications concernant le Tornado, les fonctionnalités de base de l'appareil et les principes fondamentaux destinés à mieux comprendre les divers phénomènes comme l'aérodynamique, la notice vous invite à configurer votre aéronef de manière identique à celle décrite, et de suivre pas à pas les instructions données. Vous apprendrez de la sorte à manipuler l'intégralité des fonctions de l'appareil, à découvrir l'utilité de chaque instrument, et vous manipulerez toute la partie délicate qu'est l'armement. Tornado vous étonnera là encore sur la richesse de chacun de ces aspects. Jamais l'instrumentation n'aura été aussi complète. La plupart des éditeurs nous avaient habitués à de superbes représentations de cadrans factices... Pas de ça dans Tornado (vu le prix du kilo de viande...). Autant vous dire que les amoureux d'arcade peuvent continuer à s'amuser avec Retaliator. Seul le vrai passionné sera à même de plonger pleinement dans le réalisme poussé du simulateur de Digital Integration. Même le panneau d'alarme y est représenté dans son intégralité, c'est pour dire.

UN ARMEMENT HORS-NORMES

Vient ensuite la richesse de l'armement. Certes, la majorité des simulateurs proposent une floppée d'armes, mais finalement très proches les unes des autres. Bien entendu, on retrouve la plupart d'entre elles dans Tornado (à moins qu'il ne s'agisse d'une marque d'aspirateur...), mais une fois n'est pas coutume, on nous propose de ma-



La version F3 du Tornado jouit d'une efficacité accrue lors des combats aériens. Le Tornado étant un appareil à géométrie variable, vous devrez définir l'angle des ailes en fonction de votre vitesse.

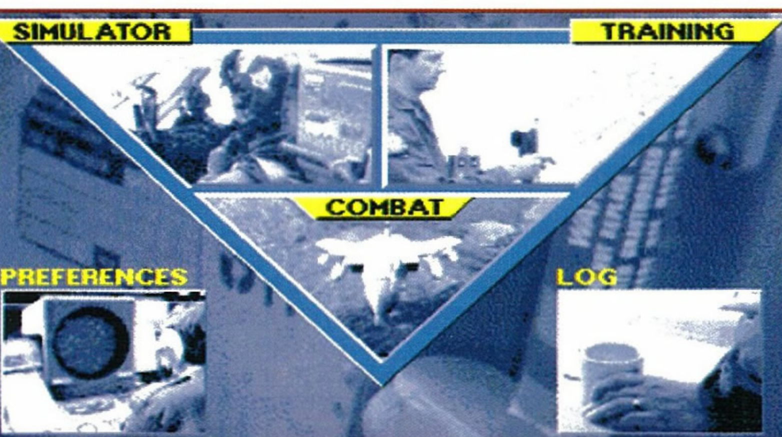


- ▲ Le plus complet de tous les simulateurs sur Amiga.
- ▲ Plus qu'un simple mode d'emploi, le manuel fait office de véritable cours de pilotage, en français qui plus est !
- ▲ Une durée de vie accrue, notamment grâce au grand nombre de missions.
- ▼ La lenteur de l'animation est inacceptable sur 500 et il faut enlever l'ensemble des détails.
- ▼ Les vues extérieures sont un peu limitées.
- ▼ Les combinaisons de touches sont trop nombreuses et peu pratique à utiliser.

GRAPHISME 17	BRUITAGE 17	MUSIQUE 16	ANIMATION 13	MANIABILITÉ 13	DURÉE DE VIE 19	INTÉRET 19

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173





Les menus sont fort bien présentés et offrent un nombre de choix conséquent. Du simple entraînement jusqu'à la campagne complète, chaque joueur y trouvera manche à son bras (ou un truc du genre).

nipuler des armes dernier cri telles que les bombes à guidage laser, les missiles ALARM (missiles restant en suspension grâce à leur parachute et fonçant à la première occasion sur une cible émettant un faisceau radar) ou encore les munitions "anti-piste". De plus, il existe plusieurs modes de largage par type d'arme. Ainsi, les bombes pourront-elles être larguées au ras du sol, par inertie ou lançage (voir encadré), ou bien automatiquement en paramétrant le point de chute dans le plan de vol.

SIMPLE MAIS EFFICACE !

Tiens, justement, parlons-en du plan de vol. Le système développé pour l'occasion enterre bel et bien tout ce qu'il m'a été donné de voir jusqu'à maintenant.

N'importe quel Golmon serait à même de créer lui-même sa mission tant l'opération est facile. Il suffit de définir le tracé avec les vitesses à prendre en compte, le type d'arme à usiter en fonction de la cible... Il est même prévu de visionner chacune de ces cibles à l'aide du mode "explore", mode vous invitant à visionner n'importe quel endroit de la carte en 3D. Enfin, les missions "clés en main" qu'il vous faudra accomplir sont plutôt variées. Vous pourrez, outre dégommer les avions qui vous déboulent sur la tronche, escorter des convois aériens ou terrestres, détruire des gares, des trains, des camions, des centrales électriques ou nucléaires, des relais de communication... Bref, anéantir tous les éléments nécessaires à la survie d'une population. Les détails sont si précis, qu'il vous suffira par exemple de suivre les lignes électriques pour retrouver les bâtiments qu'elles alimentent.

AU CŒUR DE L'ACTION

Mais un vrai simulateur se doit (et non pas "se doigt", ce qui ne voudrait strictement rien dire) d'offrir une fluidité parfaite et un maniement exemplaire de l'appareil. C'est malheureusement le point faible de Tornado (C'est pourtant bizarre, ça n'a vraiment pas la gueule d'un aspirateur ce truc-là !). Si le programme tourne parfaitement bien (quoique...) sur l'Amiga 1200, il se traîne lamentablement sur un simple 500. Il faut alors supprimer la totalité des détails (texture du sol, du ciel, des bâtiments...) pour espérer obtenir une fluidité acceptable. Je vous rassure, l'intérêt n'en est pas altéré pour autant, même s'il est regrettable de ne pouvoir profiter de tous ces petits détails qui



Le type d'armement varie beaucoup en fonction de la mission à remplir. Certaines font appel aux techniques les plus récentes : l'ALARM, par exemple, est capable de remonter un faisceau radar pour en détruire l'émetteur. Cet écran offre une représentation claire et simplifie au maximum le chargement.



LARGAGE DE BOMBE AU "LANCÉ"

La croix indique la position de la cible alors que le demi-cercle diminue en fonction de la distance qui vous en sépare.

Vous devez tenter de garder la croix dans l'axe jusqu'au point de montée.

L'arc de cercle se referme, vous devez alors redresser le nez de l'appareil jusqu'à ce que la seconde croix soit au centre du viseur.

Un second arc de cercle vous indique maintenant le temps qui vous sépare du largage.

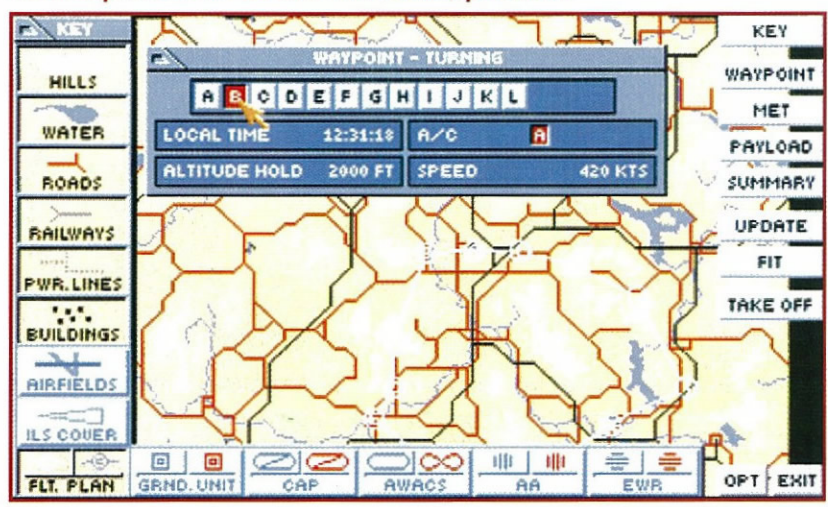
Ce point est atteint. La bombe va se détacher du Tornado et poursuivre sa route par inertie pour retomber sur la cible.

Trajectoire théorique de la bombe.

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173

TORNADO

Le système de plan de vol est une merveille du genre. Jamais il n'a été aussi simple de tracer sa route avec tant de précision.



embellissent l'ensemble. La maniabilité, quant à elle, dépend directement de la fluidité de l'animation. Comme je vous le disais plus haut, Tornado tourne très bien sur un 1200 avec tous les détails, bien que le programme n'exploite en rien les graphismes AGA ou autres améliorations qu'apporte ce micro. Je conseillerai tout de même aux moins habiles de rester le plus longtemps possible en Pilote Automatique, ce qui vous évitera dans bien des cas de stupides crash dûs à une anticipation trop lente. Il est d'ailleurs intéressant de noter que le PA propose des options aussi alléchantes que le suivi de terrain, le maintien de la vitesse, du cap, du largage automatique des bombes, mais aussi une approche automatisée après accrochage d'un faisceau ILS.

Dans tous les cas de figure, il est impératif de connaître parfaitement son appareil et les nombreuses touches du clavier. En effet, certaines missions requièrent de grands réflexes et des temps de réponse éclairs. C'est notamment le cas des missions "multi-avion" où vous ferez partie d'un groupe d'aéronefs ayant chacun un but précis. Albert s'occupera par exemple de détruire les lanceurs SAM, Roger des forces aériennes et vous du bombardement au sol. Vous devrez pour cela respecter les horaires des points de passage à la seconde près, une attaque groupée n'étant efficace que si elle se déroule ... groupée justement. Bref, il y a tellement de choses à faire et à dire qu'il me faudrait des dizaines de pages pour en parler.

Vous l'aurez donc compris, Tornado m'a énormément plu, bien que souffrant d'une extrême lenteur sur A500. Un test ne suffit pas à faire le tour d'un programme si complet et je ne peux que vous conseiller de l'acheter, pour peu que vous aimiez les simulateurs. Pour finir, je vous signale que le programme reconnaît les joystick analogiques et qu'il peut s'installer sur disque dur.

LORD CASQUE NOIR



SUR A500 **83%**

SUR A1200 **91%**

“Je me souviens de l’incontrôlable nervosité de la première fois ...”

On était bien loin des vols d’entraînement sans zincs ennemis en maraude et sans Zéro bourrés d’explosifs et de bombardiers Kate surgissant du soleil levant et fonçant tout droit sur les bâtiments de la flotte.

Mais soudain la sirène se mit à hurler. Je réagis sans avoir le temps de penser. Tous mes sens s’éveillèrent à l’odeur mêlée du kérosène et des embruns de l’océan, au vacarme assourdissant des moteurs et du feu des batteries anti-aériennes. Au tableau de bord, les témoins et les interrupteurs semblaient tourner autour de moi. Mais lorsque le chef de pont me fit signe que mon tour était venu pour l’envol, l’instinct reprit le dessus. J’emballai le moteur de mon Wildcat, fis le signe de croix, et poussai à fond la manette des gaz...

En quelques secondes, j’étais déjà au-dessus du bleu profond du Pacifique. A partir de ce moment, tout devint simple. Lorsque les balles traversent votre fuselage de part en part, l’heure n’est plus aux doutes. Tourner la guerre à son avantage... Modifier le cours de l’histoire... Frapper en souvenir de tous ceux qui sont morts à Pearl Harbour, Midway ou Guadalcanal... Et revenir entier.

Mais avant cela, je fais des cieux mon territoire.

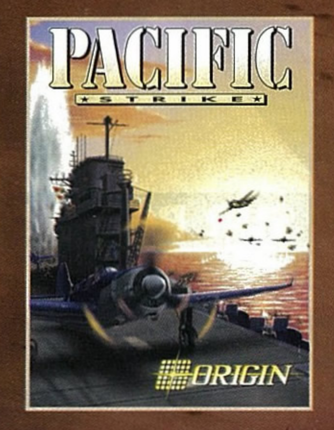














Complement de voix digitalisées (Speech Pack) disponible séparément.

Processeur recommandé: Intel486 DX2.



Distribué en Europe par Electronic Arts S.A., 12 Rue du Chateau d'Eau, 69410 Champagne au Mont d'Or. En vente dans tous les bons magasins, par correspondance ou par telephone au: 72-17-07-83.



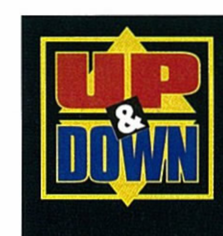
Dans la série "Pan ! dans la tête !" Doom: un jeu gentiment gore.

Doom est un jeu gigantesque, une merveille de technique et d'ambiance qui emballera tous les amateurs de jeu d'action!

Pacifistes dans l'âme, amoureux de la délicatesse, spectateurs de Sacrée Soirée, collectionneurs de fleurs séchées, utopistes en tout genre... bref, amateurs de tout ce qui ronge plus ou moins vite le cerveau, passez votre chemin ! Ces quelques pages de Joystick sont réservées à ceux qui, nonobstant tous les principes Peace and Love, veulent vivre dangereusement! Nous vous en avions déjà parlé, et comme prévu, Doom crée l'événement !

SHAREWARE OR NOT SHAREWARE, TELLE EST LA QUESTION !

Afin de commencer par la début, il faut ici glisser un mot sur la nature de ce Doom. En opérant un rewind tape dans l'histoire de votre vie, vous pourrez vous apercevoir que nous vous avions déjà parlé de cette version de Doom en shareware. Un jeu en shareware, c'est en fait un soft que l'on peut librement, et légalement (c'est là le truc) distribuer autour de soi. On va voir son cousin Albert, on lui dit "tiens, au fait Bébert, tu connais Doom ?", le cousin répond que non, et vous pouvez alors lui filer votre version shareware sans aucun complexe. Facile, non ? Vous vous demandez alors certainement où est l'astuce, car comment les programmeurs d'ID Software vont-ils rentabiliser leur génialissime projet ?
Le truc, c'est que cette version que l'on peut distribuer autour ne soi est en fait incomplète. Il est en effet impossible de découvrir les trois niveaux qui composent le jeu puisque seul le tout premier (Knee Deep in the Dead) est disponible. Cela veut dire qu'une fois que vous avez l'eau à la bouche, en fin de premier niveau, un message apparaît à l'écran vous indiquant où et comment vous procurer les deux autres niveaux. Il va sans dire que pour jouer aux deux niveaux suivants (The Shores of Hell et Inferno), il faut maintenant payer ! L'avantage est double. Le consommateur n'aura absolument rien dépensé si le jeu ne lui plaît pas, et le programmeur gagnera de l'argent en envoyant en masse les niveaux supplémenaires que commanderont les fans.



▲ Une animation d'une incroyable fluidité !
▲ Une ambiance absolument incomparable.
▼ On ne trouve rien à redire, même après plus de dix heures de jeu !

MEGASTAR joystick

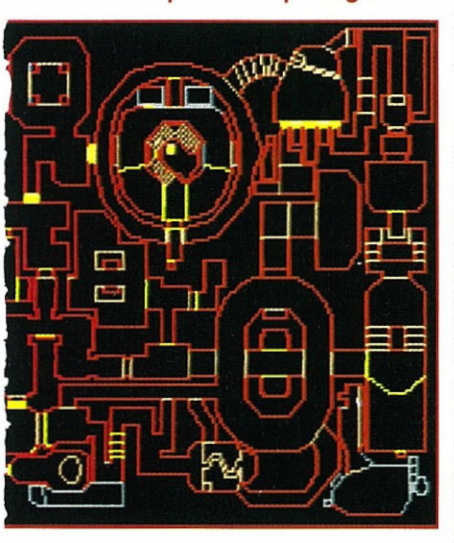


SUR PC • EDITEUR ID SOFTWARE

GRAPHISME 18	BRUITAGE 18	MUSIQUE 16	ANIMATION 20	MANIABILITÉ 19	DURÉE DE VIE 19	ORIGINALITÉ 12

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173

En appuyant sur la touche Tab, il est possible de visualiser le plan du coin. Au fur et à mesure de votre avancée dans le niveau, le plan se constitue. Un bon moyen pour ne manquer aucun passage.



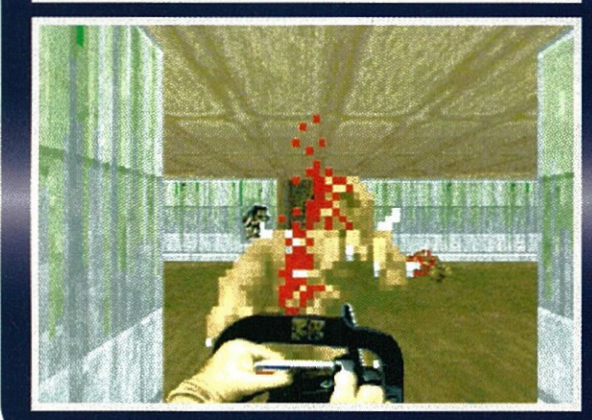
Outre le poing américain, symbole lorsque vous l'utilisez, de méga m... il est possible de mettre la main sur une panoplie plutôt sympathique du "comment tuer en s'amusant". De la tronçonneuse, à l'arme qui balance des boules d'énergie en passant par la mitraillette lourde, le pistolet, le fusil à pompe ou le générateur de plasma... on risque de s'amuser ! Peace !













L'ENFER EN TROIS NIVEAUX !

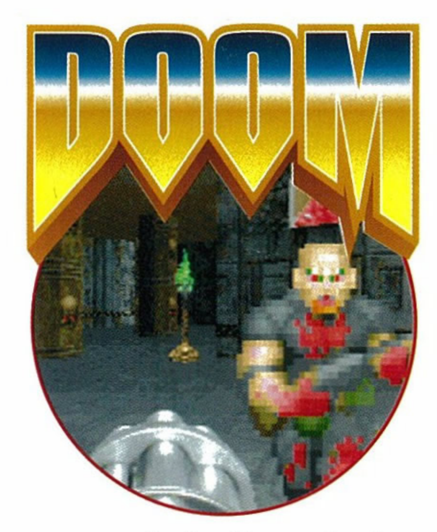
Que ceux que le shareware rebute se rassurent puisqu'une version commerciale comprenant les trois niveaux d'un seul coup est aussi d'ores et déjà prévue. On ne sait pas encore, au moment où j'écris ces lignes, quel sera le distributeur français du jeu, mais c'est une certitude : on devrait pouvoir trouver des Doom dans toutes les bonnes merceries vidéo-ludiques d'ici à quelques semaines.

Mais je rentre à l'instant dans le vif du sujet. Derrière Doom, on trouve le même développeur que derrière le désormais mythique Castle Wolfenstein (au Spear of Destiny pour ceux qui connaîtraient mieux la version commercialisée). Si l'on se contente d'analyser Doom simplement sur le fond, on est surpris de voir combien il ressemble à son prédécesseur Wolfensteinien... Le principe est en tout point le même. Vous ne voyez du soldat d'élite que vous incarnez que les mains, ou du moins, vous n'apercevez que l'arme qu'il porte ! Et des armes, il y en a ! Ensuite, en évoluant dans des niveaux de jeu entièrement réalisés en 3D, vous vous déplacez à l'affût des ennemis mais aussi de la sortie du niveau ! Alors que dans le château de Wolfenstein vous abattiez des hordes de nazis sauvages (pléonasme ou simple vérité ?), vous voilà cette fois confronté à une armée tout droit surgie de l'enfer itself en personne je me présente l'enfer. Une fois encore, ces ennemis surgissent sans crier gare, à croire qu'il s'agit de l'une des caractérisques de l'ennemi... Lorsque l'on sait que les sons (avec la seule SoundBlaster Pro) sont excellents, on imagi-



Le rapport de la mission où "ai-je bien tué tout le monde, ramassé tous les trésors et découvert tous les passages secrets". Doom, le jeu des étudiants de Polytechnique.

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173



ne sans peine l'ambiance... De plus, avec un effet stéreo impeccable, on sait toujours de quel côté s'ouvre une porte, arrive un ennemi, ou vient s'écraser un missile tiré par un cyber-Minotaure !

MASSACRE À LA TRONÇONNEUSE !

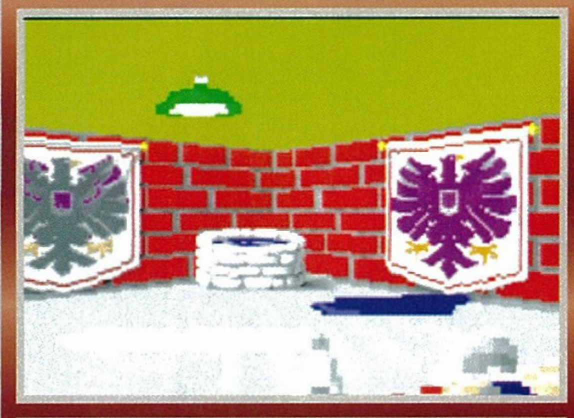
Une question vous tracasse alors peut-être : pourquoi Doom est-il si fantastique alors qu'il existe déjà d'autres jeux du même accabit comme In Extremis ou bien encore Terminator Rampage ? Je l'ai déjà dit, mais je le répète : Doom, c'est avant tout une ambiance. Sonore donc, mais aussi graphique. Chaque nouvelle mission (et il y en a !) comporte de nouveaux décors. Des textures encore jamais vues auparavant. Outre la variété des décors, Doom est aussi d'une qualité graphique indéniable. Une fois encore, l'accent a été mis sur l'atmosphère "premières couches des enfers" vraiment très particulière. Cadavre accroché au mur, qui pend du plafond, carcasse sanglante sur le sol, tête de démon incrustée dans la mur, pentacle magique... vous pouvez être sûr qu'il y en a autant à voir qu'à entendre ! Avec, en prime, une animation en 3D mappée d'une fluidité (sur 486 DX 33 ou plus) incroyable, vous pouvez imaginez sans peine le résultat. Et puis, si vous ne parvenez pas à l'imaginer, il vous reste toujours les photos qui, pour les graphismes (parce que pour les sons et l'animation ce n'est pas encore au point) peuvent vous aider.

DOOM : LA RÉFÉRENCE DU GENRE FACE... AUX AUTRES !



IN EXTREMIS TESTÉ DANS LE JOYSTICK N° 44

L'un des points forts d'In Extremis résidait, outre l'animation, dans son ambiance très "Alien". Dans le domaine de l'atmosphère, Doom rivalise sans peine avec n'importe qui. Avec des décors plus variés et une action au rythme plus soutenu, Doom se classe un rang au dessus.



SPEAR OF DESTINY TESTÉ DANS JOY N° 37

Entre Spear of Destiny (version commerciale du shareware Castle Wolfenstein) et Doom, on sent que du temps s'est écoulé. Les graphismes de Doom pulvérisent ceux de S.o.D. et même si le principe est identique, Doom propose plus de subtilité (on ne rit pas, c'est possible), ainsi que des changements de niveaux pour par exemple sur un balcon abattre la foule en contrebas. S.o.D. ne se jouait que sur un seul et unique niveau.



TERMINATOR RAMPAGE TESTÉ DANS JOY N° 44

Bien loin d'être une réussite du genre, Terminator Rampage ne fait pas une seule seconde le poids contre Doom. Le point noir de Terminator résidait dans sa maniabilité, pour "locker" puis "shoother" les adversaires... le calvaire ! L'animation elle aussi n'était pas une merveille ! Doom, heureusement,vient faire oublier tout ça.

LE RÉSEAU : LA CERISE SUR LE GATEAU !

Au milieu de ces carnages incessants, de ces massacre à la chaîne vous vous demanderez peut-être : mais qu'est-ce donc cette histoire de réseau dont on me parle dans le setup ? Avant que vous ne vous posiez mille et une question, voici la réponse. Effectivement, il est pos-



Si l'on peut jouer en plein écran (comme sur la plupart des photos sur ces pages), il peut être pratique de conserver la barre d'informations en bas d'écran. Pour changer la taille de l'écran de jeu (qui peut se réduire à quelques centimètres de côté, c'est le mode spécial Lemmings), il suffit de faire un tour dans le menu des options.

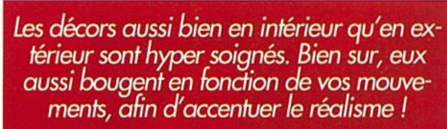
RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173

sible de jouer à Doom en réseau. En réseau, il y a deux modes de jeu. Un mode Deathmatch, et un autre mode, pour les pacifistes on y revient, de coopération. dans le premier mode, le but est simple : abattre les autres joueurs. C'est une espèce de Dyna Blaster mais en 3D, mappée avec des armes énormes qui font très mal. En mode coopération, tous les joueurs sont ensemble, et comme une bonne équipe de commando, ils tentent de réussir leur mission, main dans la main, yeux dans yeux... Jusqu'à quatre personnes peuvent se connecter et jouer ainsi ensemble! Reste qu'il faut pour cela posséder le matériel. D'une part, chaque joueur doit posséder son propre PC. Ensuite, il faut se procurer des cartes réseau au protocole IPX. Les cartes Novell sont en général des cartes IPX. Pour environ 500 F (carte N2000), vous pourrez jouer en réseau, si vos copains mettent leur PC à côté du vôtre.

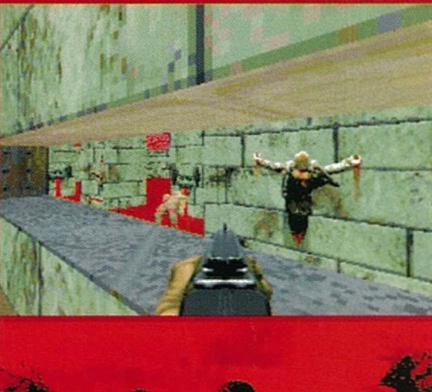
La place manque, mais il ne faut retenir de tout cela qu'une seule chose: Doom est un jeu gigantesque, une merveille de technique et d'ambiance qui emballera tous les amateurs de jeu d'action !

T.S.R. The Doomed

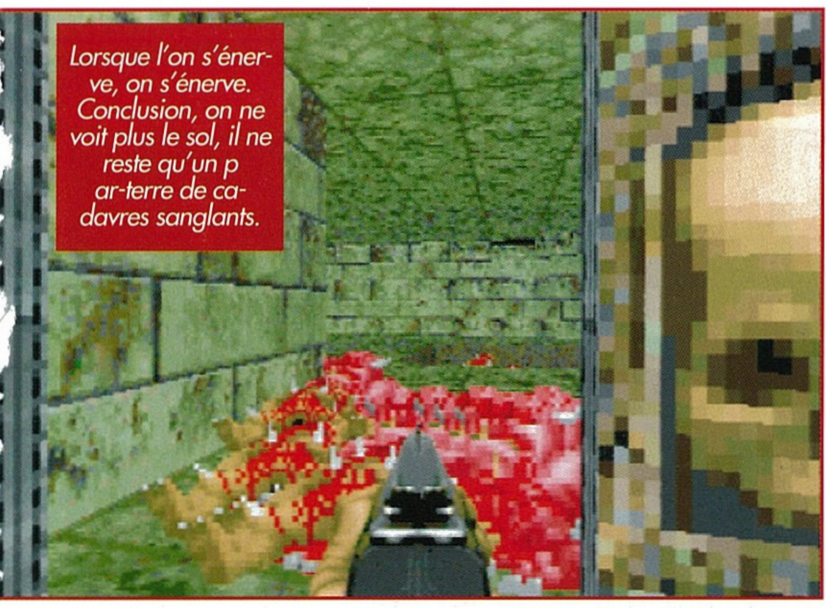




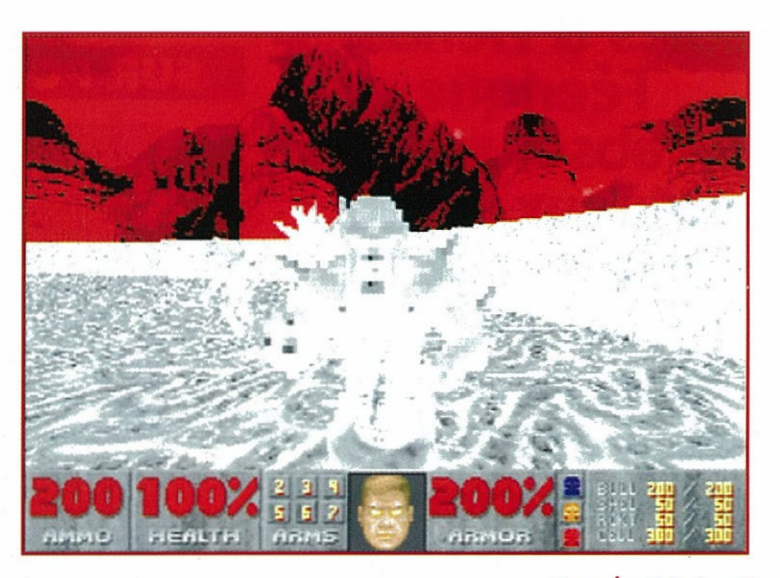
Les décors aussi bien en intérieur qu'en extérieur sont hyper soignés. Bien sur, eux aussi bougent en fonction de vos mouvements, afin d'accentuer le réalisme !







Lorsque l'on s'énerve, on s'énerve. Conclusion, on ne voit plus le sol, il ne reste qu'un p ar-terre de cadavres sanglants.



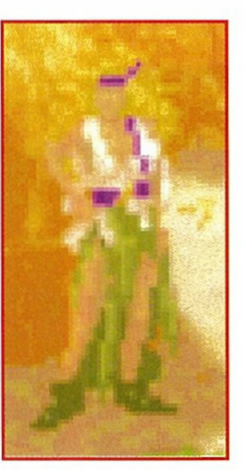
Dans la série je suis invulnérable, le "massacre qui tue sans risque" genre Hollywood story. Impossible de ne pas savoir que vous êtes invulnérable, tout est en noir et blanc, histoire de vous faire comprendre que, comme dans la vraie vie, quand il y a des couleurs, c'est mortel.



Histoire de vous remonter le moral, en fin de niveau, vous pourrez toujours voir où vous en êtes... Réflexion faite, ce n'est pas toujours très bon pour le moral.



RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173





HAND OF FATE

Westwood continue à nous en mettre plein la vue avec ce second volet des Fables & Fiends. Féerique et absolument somptueux, Hand of Fate met en scène une des rares héroïnes des jeux micro : une magicienne nommée Zanthia.

SUR PC • EDITEUR VIRGIN



Les effets visuels ont été particulièrement soignés. Admirez-moi cet effet de brume. C'est-y pas beau, ça ?

Ahhh, un Westwood... C'est qu'on commençait à languir depuis la sortie de Lands of Lore. On voulait retrouver le royaume merveilleux de Kyrandia, se replonger dans son ambiance féerique, retomber en extase devant ses paysages magnifiques... D'emblée, il faut reconnaître que les développeurs de Westwood n'y sont pas allés de main morte, et on ne peut que se soumettre devant tant de talent.

Une fois n'est pas coutume, le personnage principal de Hand of Fate est une femme – youpi ! Tout commença quand Kyrandia se mit à disparaître petit à petit, morceau par morceau. Les arbres s'évaporent, les pierres s'envolent en fumée... Tous les sages du royaume se sont concertés pour trouver le pourquoi du comment, tous les ouvrages ont été compulsés pour trouver le remède. En vain. Même Marko et son nouveau serviteur, un être bizarroïde en forme de Main, ont été appelés à la cour. Par chance, la Main connaissait la solution de l'affaire. Il proposa d'envoyer quelqu'un dans le Centre du Monde pour rapporter une Ancre. La Main désigna Zanthia, la plus jeune Mystique de Kyrandia pour accomplir cette lourde tâche. Pour ceux qui connaissent Legend of Kyrandia, il s'agit de la magicienne qui avait aidé Brandon dans sa lutte contre Malcom le Bouffon. Mais avant de pouvoir s'atteler à sa mission, notre héroïne devra d'abord résoudre ses problèmes personnels. On lui a dérobé tous ses "outils" de magie. Une magicienne sans Livre de Magie ni Chaudron Magique, on n'a jamais vu ça ! ça commence bien... C'est donc tout naturellement dans les environs de sa cabane que Zanthia

De temps en temps, Zanthia passera un petit coup de fil télépathique à Faun, son copain lutin. Il lui sera d'un grand secours dans sa quête.



GRAPHISME 18	BRUITAGE 18	MUSIQUE 18	ANIMATION 17	ERGONOMIE 16	DURÉE DE VIE 16	ORIGINALITÉ 13

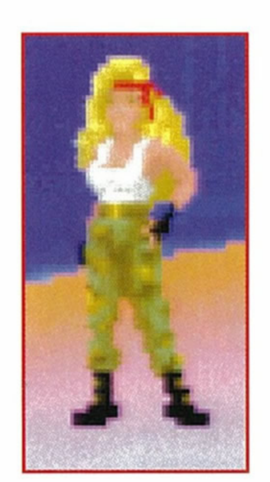
RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173







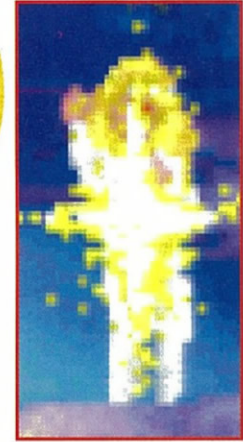




"Ah que je ris de me voir si belle..." Magicienne-alchimiste, Zanthia n'en est pas femme pour autant. Elle n'arrête pas de se changer au cours de l'aventure, soit par coquetterie pure et dure, soit pour une question de confort (c'est sûr que le paréo tahitien, c'est pas génial en montagne...).



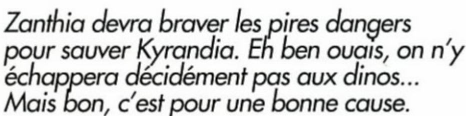
Kyrandia 2



La beauté de Zanthia (déguisée en yéti) conquièrera même le plus abominable homme des neiges.

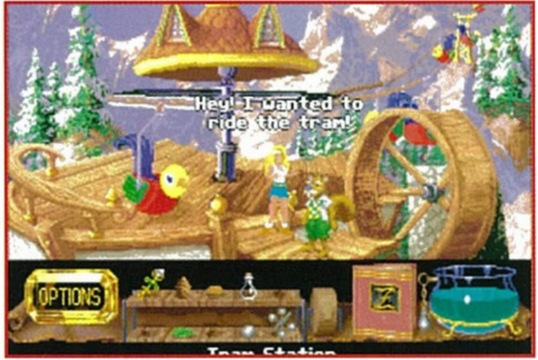








Zanthia devra braver les pires dangers pour sauver Kyrandia. Eh ben ouais, on n'y échappera décidément pas aux dinos... Mais bon, c'est pour une bonne cause.



Le seul moyen de convaincre ce gardien de téléphérique/écureuil serait de lui donner quelque chose à manger. Mais que peuvent donc manger des écureuils ?

commence à fouiller. C'est au cours de cette fouille qu'elle sera confrontée aux premières d'une longue série d'énigmes. Avec persévérance et ténacité, elle parvient à récupérer son Livre de Magie auquel il manque tout de même quelques pages, et son Chaudron Magique. Elle en profite au passage pour expérimenter ses potions sur une souris affamée qui lui bloque la route. Et elle va en avoir besoin de ses potions magiques. C'est d'ailleurs une grande part du jeu : trouver les ingrédients pour fabriquer des potions magiques. Là où ça se corse quelque peu, c'est que la description des ingrédients dans le Livre ne sont pas forcément limpides, et il faudra faire preuve d'imagination. De plus, on ne trouve pas forcément l'ingrédient tel quel dans la nature et il faudra le fabriquer. Je m'explique. Dans une des potions, il faut de la moutarde. Mais voilà, on n'en trouve nulle part. Par contre, on trouve des radis et du vinaigre. Il faut "tout simplement" écraser les radis dans un bol, puis ajouter du vinaigre ensuite. V'voyez le genre... C'est donc tout un art que de savoir déchiffrer les recettes des potions.

Au cours de son périple, Zanthia traversera des mondes plus fantastiques les uns que les autres –ce qui

UP & DOWN

- ▲ Le personnage principal est une femme qui ne se contente pas de tortiller le derrière. ça se fête, non ?
- ▲ La durée de vie est particulièrement conséquente.
- ▲ La réalisation est grandiose : les graphismes sont d'une beauté et d'une finition incroyable, les animations foisonnent de partout, la bande son participe pleinement à l'ambiance féerique.
- ▼ Les énigmes genre "code à trouver" sont un peu fastidieuses...

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173





Les couleurs employées dans Hand of Fate sont franches, vives et gaies, traduisant parfaitement l'ambiance de l'aventure.





suppose, entre parenthèses, énormément de décors et de paysages différents. L'humour bon enfant est constamment présent. Zanthia n'hésite pas en effet à utiliser ses pouvoirs pour se constituer une garde-robe de star dès que l'occasion se présente. Les "personnages" rencontrés sont pittoresques à souhait. En haute montagne, elle rencontrera un yéti (autrement appelé "abominable homme des neiges") qui tombera raide dingue amoureux d'elle. Dans les cavernes, elle devra chevaucher un tyranosaure-rex et jouer les matadors face à un tricératops. Sur Volcania, elle fera les frais d'escrocs de la pire espèce. Pas moins de cinquante rencontres toutes plus étonnantes les unes que les autres. Tout ce petit monde n'aura qu'une idée en tête : parsemer le chemin de Zanthia de casse-têtes en tout genre. Mais les énigmes de Hand of Fate se révolvent très logiquement. Pour certaines, il suffit de s'armer d'une patience à toute épreuve et de bonnes vieilles sauvegardes. Ah ça, la durée de vie, on peut pas dire... elle est longue ! Heureusement, l'interface très intuitive facilite grandement les choses par sa simplicité et son efficacité, exploitant pleinement la souris. Si Legend of Kyrandia était déjà magnifique, Hand of Fate l'est au centuple... En clair, ceux qui étaient tombés par terre devant les graphismes de Kyrandia, risquent d'être totalement anéantis par ceux de Hand of Fate. On se croyait pourtant immunisé contre le talent graphique de Westwood, on n'en est pas moins saisi par la magie des décors, les jeux



C'est sûrement dans cette salle que Zanthia trouvera le mécanisme qui sauvera Kyrandia. Elle devra déployer toute son immense intelligence et patience pour surmonter cet obstacle.

HAND OF FATE

Kyrandia 2

93%

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173

d'ombres et de lumière, les effets spéciaux appliqués aux sorts. C'est littéralement à pleurer de bonheur. J'en profite d'ailleurs pour écraser une larme en passant. Contrairement à Legend of Kyrandia où l'histoire se déroulait principalement dans des forêts et des plaines, Hand of Fate bénéficie d'une richesse des décors assez phénoménale : cavernes ténébreuses, montagnes enneigées... et même arc-en-ciel (si, si !). Les écrans sont très nombreux et vraiment variés, employant une palette de couleurs vives tout à fait fidèle à l'esprit du jeu. La taille des personnages change selon leur distance par rapport au premier plan. Sur le même écran, on peut avoir une zone d'ombre et une zone de lumière, et quand un personnage passe de l'une à l'autre, l'éclairage est modifié. L'animation des personnages a été extrêmement soignée. Zanthia, par exemple, dispose d'un nombre incalculable de mouvements, gestes et attitudes. Malgré la résolution (VGA tout bête), sur ce qui n'est en fait qu'un "sprite", on distingue les traits du visage, la moindre grimace, la moindre moue boudeuse. Mais la fenêtre graphique de jeu n'est pas seule à être animée. Dans le Chaudron Magique, on verra parfois passer un minuscule navire, ou gigoter la tentacule d'une pieuvre... Des anims "annexes" bien surprenantes. Evidemment, avec tout cette foison de détails, il y a quelques ralentissements de temps à autre. La beauté, ça se paie... L'ambiance est en outre admirablement servie par une bande son inoubliable. Les bruitages sont impressionnants et d'excellente qualité : on entend le bêlement des moutons, le souffle du vent, les cris de Zanthia quand elle tombe (et elle tombe relativement souvent)... Les musiques mélodieuses ou terrifiantes collent parfaitement aux situations. Enfin, et ce n'est pas la moindre des qualités de Hand of Fate, la barrière de la langue ne risque pas de poser énormément de problème puisqu'il sort en français. Non, non, vraiment, on s'y attendait plus ou moins — enfin, plus "plus" que "moins" mais bon —, mais Hand of Fate surpasse tous les espoirs.



CALOR

PLUS SIMPLE, TU MEURS...

L'interface de Hand of Fate est vraiment efficace. Pour parler à un personnage ou prendre un objet, il suffit de cliquer dessus.



1. Gemme d'options
2. Barre de message
3. Inventaire
4. Roue de contrôle pour faire défiler l'inventaire
5. Livre de magie avec les "recettes" des potions magiques
6. Chaudron pour mélanger les ingrédients pour fabriquer une potion magique.

PINBALL FANTA[SIES]

SUR PC • 21ST CENTURY ENTERTAINMENT

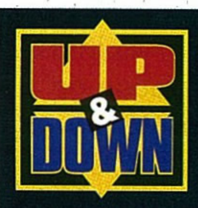
Ça faisait un an qu'on l'attendait sur PC, et le voilà enfin... Fidèle à la réputation qu'il s'était faite sur Amiga, Pinball Fantasies est LE flipper qui comblera tous les fans (et les moins fans) du genre.



Stones n' Bones



Speed Devils



▲ Quatre flippers en un seul soft, le "concept" n'est pas nouveau, et pour cause, mais faut avouer que c'est quand même génial d'avoir le choix...
▲ Les plateaux sont très "chargés" en éléments et convaincront tous les sceptiques.
▲ La réalisation est impeccable, sans bavure : un scrolling rapide et fluide, des graphismes colorés, des bruitages à gogo...
▼ Casque Noir m'a explosé mon score, salaud !

Après le plébiscite largement mérité de Pinball Dreams, 21st Century Entertainement ne pouvait pas ne pas remettre ça avec une autre série de flippers. Faut avouer que, bon, on s'y attendait un peu beaucoup puisque que Pinball Fantasies est sorti depuis belle lurette sur Amiga – il date quand même de janvier 1993 –! Mais quand même, on était vraiment content de l'avoir enfin ce Pinball Fantasies. Depuis le temps qu'on organisait des concours avec Pinball Dreams, les scores étaient tellement hallucinants que c'était pur suicide de s'y coller – on compte encore les morts, à l'heure actuelle. Bref, Pinball Fantasies a réveillé les démons qui sommeillaient, et la flipper-mania s'est de nouveau répandue comme une traînée de poudre à Joystick.

DES VRAIS FLIPPERS AVEC TOUTES LES OPTIONS IMAGINABLES...

Bon, je ne vais pas y aller par quatre chemins, Pinball Fantasies est LE meilleur soft du genre sur PC – et qu'on ne vienne pas m'embêter avec Pinball Dreams qui, du reste, est très bien. D'abord, contrairement à Eight Ball Deluxe ou Tristan, on n'a pas un, mais quatre flippers différents. Ce qui prolonge considérablement la durée de vie du soft. Les flips sont cependant d'un intérêt inégal – à Joystick, on trouve le Speed Devils assez chiant : il ne se passe rien, on joue pendant des siècles pour faire 500 000 points. En fait, peu à peu, on finit toujours par jouer aux même flips, mais bon, y'a le choix... D'autant plus que les thèmes exploités sont très très proches de ceux des vrais flips : fête foraine, casino, etc. Ensuite, ce ne sont pas des plateaux avec deux bumpers qui se battent en duel, mais des vrais de vrais comme au café, avec toutes les options les plus délirantes possibles et imaginables : rampes, couloirs, fiches, jackpot, etc. Et tout ça sur une sur-

GRAPHISME	BRUITAGE	MUSIQUE	ANIMATION	ERGONOMIE	DURÉE DE VIE	ORIGINALITÉ
17	15	14	16	16	16	13

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173



face couvrant environ deux écrans, en scrolling vertical continu. Grande "nouveauté" par rapport à Pinball Dreams, deux des plateaux comportent plus de deux flips. Au passage, pour ceux qui se demanderaient si Pinball Fantasies comporte des "multi-ball", eh ben c'est NON. "Ben ouais, réfléchissez un peu, y'a un scrolling... On peut pas faire de multiball avec un scrolling ; comment est-ce qu'on ferait pour voir toutes les boules en même temps ?" dixit Mic Dax, le diplômé ès-flipper de *Joystick*.

IRRÉPROCHABLE ?

Puisqu'on en est au scrolling, il faut avouer qu'il est impeccable, fluide, rapide et tout et tout. Et la boule fonce parfois à une telle vitesse qu'on se surprend à crier "stop !". Comme quoi, le PC, quand il veut... Les plateaux sont magnifiquement décorés, avec tout plein de loupiottes partout, histoire d'en mettre plein la vue. Les déplacements de la boule sont extrêmement réalistes et il n'y a aucunrisque de la voir effectuer une manoeuvre improbable. Au niveau son, rien à redire non plus, hormis certains bruitages quelque peu bizarres (les bumpers font parfois tous les bruits qu'on veut sauf celui du bumper). Mais bon, on chipote car au bout de dix minutes de lutte acharnée – "tu vas voir vieux, c'que j'fais de ton score minable..." –, on n'y fait plus attention. Un seul mot pour parler de la réalisation de Pinball Fantasies : irréprochable. Les uns lui reprocheront l'utilisation du scrolling qui, il est vrai, ne facilite pas vraiment l'ajustement des tirs... Les autres baveront sur les musiques, ni franchement indispensables, ni franchement agréables. Certains préfèreront le Stones n' Bones parce que c'est rempli de rampes, d'autres le Partyland parce que ça bouge plus, mais une chose est sûre, il suffit de s'y mettre, surtout à plusieurs, et c'est bon, on reste collé, on oublie tout... le mauvais temps, les impôts, les devoirs, les textes qu'il faut rendre pour le bouclage...

CALOR

1. Rampe Loop Mil
En faisant passer la boule plusieurs fois de suite (et rapidement) sur la rampe Loop Mil, on gagne 1 million de points. On utilise aussi cette rampe pour atteindre le Piège Gauche et gagner les Prix Activés, ou pour faire tourner la Petite Roue quand elle est activée.

2. Cibles Dollar
En touchant les deux cibles Dollar Drop, on active la Petite Roue qu'on fait tourner en allant dans le Piège Gauche (le voyant "SPIN WHEEL" clignotera).

3. Passage Droite
En faisant passer la boule dans le Passage Droite, on active les Prix.

4. Rampe Skill
A chaque passage de la boule sur la Rampe Skill, on gagne 1 bonus. En les collectionnant, on peut activer le Money Mania (6, 18, 24... bonus), l'Extra-Ball (12 bonus).

5. Passage Gauche
En faisant passer la boule dans le Passage Gauche quand le voyant Extra Ball clignote, on gagne une boule supplémentaire.

6. Rampe Clockwise
En faisant passer la boule sur la Rampe Clockwise, on active le "CASH X5" du Lock. Si le voyant "50M" est allumé, on gagne le Super Jackpot (50 millions de points).

7. Rampe Droite
En faisant passer la boule sur la Rampe Droite quand le voyant "JACK POT" est allumé, on gagne le bonus Jackpot.

8. Lock
En mettant la boule dans le Lock, on gagne le Cashpot en cours. Si le voyant "CASH X5" est allumé, on gagne 5 fois le Cashpot. Une fois les 6 Prix gagnés, le Lock active le bonus Billion du Piège Gauche.

9. Petite Roue
Une fois la Petite Roue activée, on la fait tourner en faisant passer la boule sur la Rampe Loop Mil pour la faire entrer dans le Piège Gauche. Le Piège Gauche retient alors la boule pendant que la Petite Roue tourne, ce qui fait gagner de 25 000 à 5 000 000 de points.

10. Piège Gauche
Le Piège Gauche est "ouvert" soit en activant les Prix, soit en touchant les cibles Dollar. Il permet alors de faire tourner la Petite Roue et de gagner le bonus Billion quand ils sont activés.

11. Prix
Il y a six Prix à gagner. On les active un par un en faisant passer la boules sur les rampes et/ou les passages. Pour les gagner, il faut entrer dans le Piège Gauche.

12. Multi-Bonus
En faisant passer la boule dans le Passage Gauche puis sur la Rampe Clockwise, on gagne le Multi-Bonus suivant.

13. Super-Jackpot
En gagnant le Jackpot, on active le Super-jackpot sur la Rampe Clokcwise pendant cinq secondes.

BILLION DOLLAR GAME SHOW



Partyland

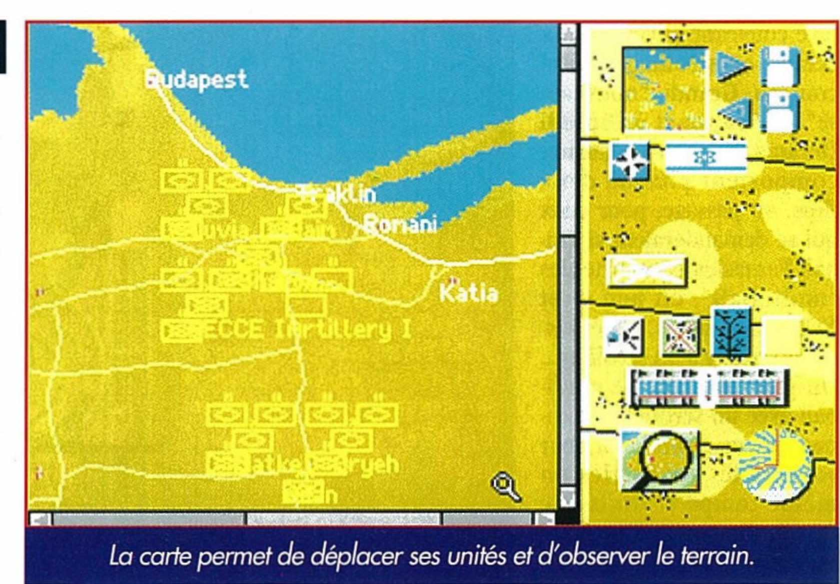


RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173

CAMPAIGN II

SUR PC • EDITEUR EMPIRE

Histoire de rendre le genre "wargame" plus attractif, Empire a créé la série Campaign, qui mélange 3D et graphisme traditionnel. La bataille fait rage chez les partisans et détracteurs du genre.



La carte permet de déplacer ses unités et d'observer le terrain.

C'est marrant (ou plutôt c'est assez sinistre), depuis le début du jeu sur micro, les éditeurs se sont évertués à créer des wargames. Ensuite, ils se sont aperçus que le genre se vendait mal et qu'il emmerdait 90 % des joueurs. Depuis, on assiste donc à de louables efforts généralement salués par un baillement. Le genre "wargame" ne s'est toujours pas imposé, et en plus, à force de trafiquer la présentation afin d'attirer du monde, les passionnés eux-mêmes, assez intégristes quant à la présentation, se détournent des produits. Bref, Campaign II est l'un de ces produits relookés pour plaire au plus grand nombre, d'où une controverse quant au résultat. Certes, la chose permet de s'amuser avec 130 modèles d'armées représentant 56 nations. Certes, 152 types d'armes ayant marqué 50 années de conflits y sont représentés. Certes. Hélas, l'interface est pour le moins étrange et risque de perturber les "wargamers" pro, qui reprocheront au produit son côté gadget, sans pour autant contenter ceux qui ne s'intéressent pas au genre. Tout commence par un menu permettant de voir la carte où va se passer le conflit. Au choix, quelques batailles se déroulant dans des lieux connus des amateurs (Vietnam, Irak, etc.), avec la possibilité de modifier ou de créer de toutes pièces un terrain. On peut zoomer, se déplacer et prendre connaissance d'informations en cliquant à l'aide du bouton droit. A noter au passage que le jeu est traduit en français. Louable effort, mais la traduction est ridicule. On y trouve des "unités de blindage" (blindés) et des "unités organiques" dont le nom ne laisse pas de me plonger dans un sombre gouffre d'interrogations qu'aucune réponse satisfaisante n'est parvenue à éclairer. Tant pis ! Lorsque le

Régler hauteurs. Bouton gauche sur carte pour augmenter hauteur, et droit pour diminuer.

conflit fait rage, on peut passer à un écran qui permet de déployer ses unités. Bon point, le jeu se fait en temps réel, et à tout moment on peut ralentir ou accélérer le cours des événements ou même se mettre en pause. Ensuite, c'est là que les avis divergent, on se retrouve dans un écran 3D de type Pacific Island. C'est franchement momoche et surtout, cela n'apporte pas grand chose. Bref, ce wargame qui n'en est pas un totalement et qui n'est ni tout à fait le même, ni tout à fait un autre jeu que Campaign I, ne me plaît pas trop.

Moulinex



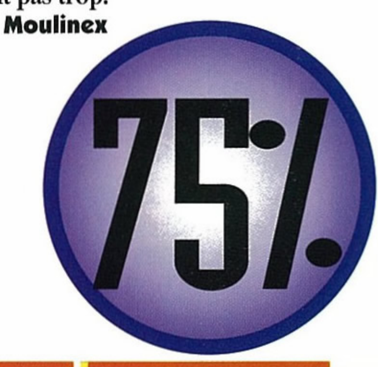
Les unités peuvent être affichées par groupes.

UP & DOWN

▲ Les combats en 3D sont amusants.
▲ Le nombre d'armes permet de tuer avec goût.
▲ L'affichage est un peu grossier.
▼ Les commandes sont peu pratiques.



La vue 3D pendant les combats rend le wargame plus attractif... et moins réaliste.



GRAPHISME 13 | BRUITAGE 12 | MUSIQUE 12 | ANIMATION 14 | MANIABILITÉ 14 | DURÉE DE VIE 15 | ORIGINALITÉ 14

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173





ET POUR JOUER PAR TELEPHONE
4 NUMEROS
36.68.13.12
36.70.10.25
36.70.13.12
36.70.05.93

DERNIERE MINUTE
POUR TOUTE COMMANDE
DE MICROCOSM
SUR CD ROM PC ou CD 32
1 TEE-SHIRT + 1 CD MUSICAL
OFFERTS

DISQUETTE 3.5	A L'UNITE	PAR 100
HD	6.00	5.50
DF/DD	4.00	3.80

AMIGA / ATARI

SOURIS	130
SCANNER	1050
MANETTES	
FAST WINNER TURBO II	60
SPEEDKING ANALOGIQUE	150
TOPSTAR SV127	290

EXTENSIONS

512 Ko A500	250
512 Ko avec H. A500	290
1,5 Mo A500	800
1 Mo A500+	430
1 Mo A600	600
4 Mo A600/A1200	1490
1 Mo A1200, extensible à 9 Mo	1590

LECTEURS 3.5

INTERNE PC	400
INTERNE AMIGA	530
INTERNE ATARI	790
EXTERNE PC	750
EXTERNE AMIGA	600
EXTERNE ATARI	600

DISQUES DURS A1200

80 MO	1590
120 Mo	2290
SOURIS PC	130
ALIMENTATION	350
CD ROM MITSUMI	1700

MANETTES PC

TOPSTAR SV 227	290
FLIGHTSTICK	340
FLIGHSTICK PRO	610
CONTROL PAD	130

CARTES SONORES

SOUNDMASTER+	510
SOUNDBLASTER 16 ASP	1690

CD ROM

ALONE IN DARK + JACK	390	MAD DOG McCREE	320
CONSPIRACY (KGB)	360	MEGARACE	330
DONGEON HACK	390	MICROCOSM	360
FANTASY EMPIRE	300	MOTORS STARS	380
GABRIEL KNIGHT	360	NEWSWEEK	330
GOBLINS 3	390	POLICE QUEST IV	360
INCA - VF	340	PROTOSTAR	380
INCA 2 - VF	350	REBEL ASSAULT	340
IRON ELIX	350	RISE OF THE ROBOTS	330
JACK THE RIPPER	360	STAR TREK	370
JOURNEY MAN - VF	360	SUPER STRIKE COMMANDER	360
JURASSIC PARK	330	T.F.X.	380
LANDS OF LORE - VF	330	WING COM + ULTIMA VI	300
LEISURE SUIT LARRY VI	390	WOLFPACK	380
LEMMINGS	330	WORLD OF XEEN - VF	330

AMIGA/ATARI

A320 USA	290 / 290
ALIEN BREED II	250 / -
ALIEN III	250 / -
APOCALYPSE	250 / -
B-17	190 / -
BENEFACTORE	260 / -
BENETH A STEAL SKY	290 / -
BLASTAR	260 / -
BODY BLOWS GALACTIC	250 / -
BRIAN THE LION	230 / -
BRUTAL SPORTS FOOT	260 / -
BUBA'N STIX	240 / -
CAMPAIGN 2	320 / 320
CANNON FODDER	240 / -
CARLOS	270 / 270
CHAOS ENGINE	240 / 240
CIVILIZATION	280 / 280
COMBAT AIR PATROL	260 / -
COOL SPOT	270 / -
CREEPERS	200 / -
CYBERPUNKS	250 / -
CYBERSPACE	290 / -
DARKMERE	280 / 280
DENIS LA MALICE	240 / -
DINO RODDERS	230 / -
DRACULA	270 / -
DREAMWEB	310 / -
DUNE 2 - VF	270 / -
ELFMANIA	250 / 250
ELITE 2	270 / 270
F1 GRAND PRIX	280 / 280
F117 A	270 / -
FIRECOPTER	260 / -
FURY OF THE FURIES	250 / -
GENESIA	280 / -
GLOBAL GLADIATORS	240 / -
GOAL	250 / 250
GOBLINS 3	270 / 270
HIRED GUNS	260 / -
HUMANS 2	270 / -
INDY 4 AVENTURE - VF	340 / -
INNOCENT	260 / -
JACK THE RIPPER	360 / -
JURASSIC PARK	240 / -
KING QUEST VI - VF	310 / -
KINGMAKER	300 / 300
KRUSTY FUN HOUSE	240 / -
LEGACY OF SORASIL	250 / -
LOTUS TURBO TRILOGY	260 / -
MAELSTROM	310 / -
MONKEY ISLAND 2 - VF	340 / -
MORTAL KOMBAT	250 / -
Mr NUTZ	250 / -
NORD & SUD	280 / -
O.M. FOOTBALL	240 / -
PINBALL SPE. EDITION	230 / -
PREMIER MGR2	250 / -
RALLY	270 / -
RISE OF THE ROBOTS	280 / -
ROBINSON REQUIEM - VF	270 / 270
RYDER CUP	250 / -
SECOND SAMOURAI	280 / -
SIM EARTH - VF	270 / -
SIMON THE SORCE. - VF	320 / -
SPACE HULK	250 / -
STAR TREK	310 / -
STARDUST	200 / -
SUPER LEA. MANAGER	240 / 240
SYNDICATE - DISK	160 / -
SYNDICATE - VF	250 / -
T.F.X.	270 / -
TERMINATOR 2	220 / -
THE PATRICIAN - VF	260 / 260
THEATRE OF DEATH	270 / -
TORNADO	290 / -
TURRICAN III	240 / -
UNIVERSAL MONSTER	240 / 240
URIDIUM II	240 / -
WAR IN THE GULF	260 / 260
WING COM. ACADEMY	270 / -
WINTER OLYMPIC	250 / -
YO JOE	220 / -
ZOOL 2	240 / -

2.19 F/MN (POUR 36.68). 8.76 F/APPEL. 2.19 F/MN (POUR 36.70). Prix et titres valables pour le mois de parution dans la limite des stocks disponibles

3 DO

CONSOLE / NTSC	5990
BATTLE CHESS	499
DRAGON'S LAIR	499
MAD DOG McCREE	499
NIGHT TRAP	499
STELLAR 7	499
TRANSCODEUR	690

Vous permet d'utiliser votre 3 DO sur TV PAL/SECAM

AMIGA 1200

ALIEN BREED II	230
BODY BLOWS GALACTIC	260
BURNING RUBBER	250
CAPTIVE 2/LIBERATION	260
CHAOS ENGINE	270
DENIS LA MALICE	250
DIGGERS	250
JURASSIC PARK	250
KING QUEST VI - VF	310
OUT TO LUNCH	240
RISE OF THE ROBOTS	280
ROBINSON REQUIEM - VF	290
RYDER CUP	250
SECOND SAMOURAI	250
STAR TREK, 25th ANN.	310
SUPER LEA. MANAGER	240
WING COMMANDER	290
ZOOL 2	250

MACINTOSH

LOST IN TIME	360
VICTORY AT SEA	380
FALCON 3 / MC	390
GOBLINS 3 - VF	340
INCA - VF	390
INDY 4 AVENTURE	390
KING QUEST VI	380
MONKEY ISLAND 2	370
POPULOUS	340
SIM CITY 2000	350
STAR TREK	310
CD ROM	
7TH GUEST	650
DRACULA UNLEASHED	430
JOURNEY MAN	340
MYST	430

CD 32

CONSOLE	2490
CONTROL PAD	200
CARTE FMV	1690
ALIEN BREED II SPE. EDIT.	240
BRUTAL SPORT FOOT	250
BUBBLE AND SQUEAK	270
CAPTIVE 2 / LIBERATION	240
CHAOS ENGINE	260
COMPOSER QUEST	300
DANGEROUS STREETS	260
DEEP CORE	220
DENIS LA MALICE	230
DONK SPE. EDIT.	260
ELITE II	240
F17 CHALLENGE	240
GENESIS	260
GOLDEN COLLECTION	260
HUMANS 1 + 2	240
INFERNO (EPIC2)	270
INSIGHT TECHNOLOGY	270
JURASSIC PARK	270
LABYRINTH OF TIME	190
LEGACY OF SORASIL	240
LOTUS TRILOGY	260
MICROCOSM	350
MORPH	260
NICK FALDO GOLF	300
NIGEL MANSELL	260
PINBALL FANTASIES	230
PROJECT X	240
QWAK	240
RYDER CUP	230
SEEK & DESTROY	180
SENSIBLE SOCCER 92/93	200
SHADOWS OF WORLD	270
SUMMER OLYMPICS	260
SURF NINJA	260
T.F.X.	270
TROLLS	240
URIDIUM II	220
WHALE'S VOYAGE	240
ZOOL	270
FILMS	
TOP GUN - VF	180
LES NUITS FAUVES-VF	180
BLACK RAIN - VO	180
STAR TREK VI - VO	180
CONCERTS	
BRYAN ADAMS	150
A. LLOID WEBBER	150
BON JOVI	150

PC

A320 USA	320	MONKEY ISLAND 2 - VF	280
ACES OVER EUROPE - VF	340	MORTAL KOMBAT	290
ALONE IN THE DARK 2 - VF	350	OMAR SHARIF BRIDGE	290
BENEATH A STEEL SKY	320	ORIGAMO	360
BLACK SECT	250	OSCAR	270
BODY BLOWS	260	PACIFIC STRIKE	330
BURNING RUBBER	280	PACIFIC STRIKE - SPEECH	170
CAMPAIGN 2	310	PATRIOT	320
COBRA MISSION	350	PERFECT GENERAL II	360
COMMANCHE + DISK 1	360	POLICE QUEST IV - VF	330
COMMANCHE - DISK 1 + 2	290	POWERMONGER	90
CYBER RACE - VF	320	PREMIER MGR2	290
DAY OF TENTACLE - VF	330	PRIVATEER	350
DEMONSGATE	250	PRIVATEER - SPEECH PACK	160
DINO RIDDERS	230	QUEST FOR GLORY III - VF	290
DONGEON HACK - VF	350	QUEST FOR GLORY IV - VF	330
DONGEON MASTER II	340	RAILROAD TYCOON DELUXE	280
DREAMWEB	350	RED CRYSTAL	360
ELITE 2	310	RISE OF THE ROBOTS	320
EVEN MORE INCRE. MAC. - VF	300	ROBINSON REQUIEM - VF	290
F15 STRIKE EAGLE 3	320	RYDER CUP	270
FALCON 3.0 + DISKS	370	SAIL SIMULTOR + MANETTE	720
FLIGHT SIM. 5 - VF	340	SAM & MAX - VF	330
FREDDY PHARKAS - VF	280	SEAL TEAM	280
FURY OF THE FURIES	260	SHADOW CASTER	290
GABRIEL KNIGHT - VF	330	SILVERBALL	230
GENESIA - VF	290	SIMON THE SORCERER - VF	340
GLOBAL DOMINATION	350	SPACE HULK	290
GOBLINS 3	290	SPACE QUEST V - VF	330
GRANDSET FLEET	370	SPEAR OF DESTINY	290
HEROS OF THE 357TH	90	STAR TREK II	340
HIRED GUNS	340	STARLORD	340
HISTORY LINE - VF	340	STREETFIGHTER 2	100
HUMANS 2	270	STONE KEEP	370
IN EXTREMIS - VF	310	STRIKE - SPEECH PACK	150
INCA 2 - VF	300	STRIKE - TACT. OP.	160
INDY 4 AVENTURE - VF	340	STRIKE COMMANDER	310
INDY CAR	300	STRONGHOLD - VF	290
INNOCENT	360	T.F.X.	320
ISHAR + ISHAR 2 - VF	370	TERMINATOR 2	310
JACK THE RIPPER	350	TERMINATOR 2029 + DISK	350
JURASSIC PARK	290	TERMINATOR RAMPAGE	290
KINGMAKER	320	ULTIMA 8 - SPEECH PACK	160
LANDS OF LORE - VF	330	ULTIMA 8 - VF	350
LEGACY - VF	290	VEIL OF DARKNESS - VF	250
LEGEND OF KYRANDIA II - VF	320	WING COMMANDER ACADEMY	290
LEISURE SUIT LARRY VI - VF	350	WING COMMANDER DEL.	360
LINKS386 PRO - SVGA	310	WISARDRY VII	290
LITIL DEVIL	300	WWII BATTLES STH PACIFIC	350
LOST VICKING	280	X-WING	360
MASTER OF ORION	290	X-WING DISK 1+2	290
MIGHT AND MAGIC 5 - VF	280	XANTH	340

Pour tous renseignements ou commandes, téléphonez-nous. (16.1) 40.47.89.72

BON DE COMMANDE à expédier à FUNWARE - B.P. 267 - 76749 PARIS CEDEX 15

NOM ______
ADRESSE ______
CODE POSTAL ______ VILLE ______
TELEPHONE ______ N° CLIENT (facultatif) ______
REGLEMENT : Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-Lettre
je paierai à réception ☐ Contre remboursement (+ 35 F)
Je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
N° ______
Date d'expiration : ..../.... Signature obligatoire :

QTES	TITRES	PRIX
	FRAIS DE PORT 30 F (CONSOLE 60 F) Expédition colissimo et recommandé	
	TOTAL A REGLER	

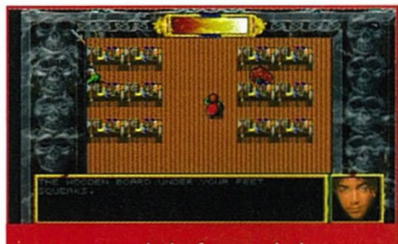
VOTRE MATERIEL DE JEUX : ☐ ATARI ☐ 1 MEGA ☐STF ☐STE ☐1040 ☐520 ☐ AMIGA ☐ 1 MEGA ☐1200 ☐500 ☐500+ ☐600 ☐ PC et COMPATIBLES ☐CD ROM ☐VGA ☐SVGA RAM : ☐3,5 ☐1,44 M ☐720 K ☐5,25 ☐1,2 M ☐360 K
☐ MACINTOSH ☐ CD 32 ☐ 3 DO

DAEMONSGATE

SUR PC • EDITEUR GAMETEK

Un jeu de rôle élaboré mais trop austère techniquement

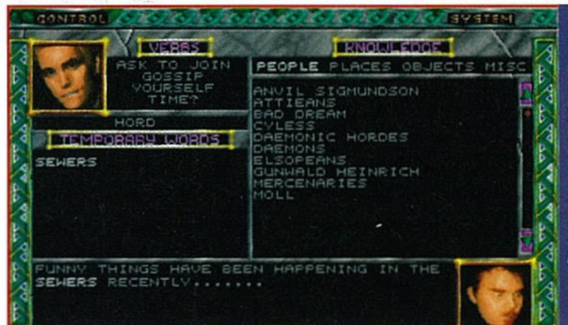
En théorie, Daemonsgate aurait pu devenir un des jeux de rôles de l'année, en tout cas, il en possédait toutes les caractéristiques. Le scénario promet des aventures épiques et des rebondissements en tout genre, même s'il n'est pas franchement original. Tormis, une ville de Hestor, est assiégée par des hordes démoniaques qui veulent s'en prendre à l'univers entier. Vous qui incarnez Gustavus, le Capitaine des Gardes, devez former une équipe d'aventuriers pour échapper de la ville et aller sauver le monde. Le système de jeu est d'une complexité et d'une richesse rare : la "magie" est composée de trois domaines (l'herboristerie, l'"élémentalisme" et la démonologie), les dialogues sont très ouverts, fontionnant selon le principe des mots-clés, les combats sont "tactiques" à l'instar des adaptations AD&D de SSI... Le jeu se déroule sur une vue de 3/4 qui scrolle avec les déplacements du personnage. Quand on entre dans un bâtiment, le toit s'efface comme dans Ultima VII. A part la création du personnage, tous les ingrédients des jeux de rôles sont bel et bien présents. L'univers de jeu est particulièrement vaste à côté, même Ultima VII fait peine à voir et promet donc une durée de vie plus que conséquente. Bref, Daemonsgate est un jeu de rôles vraiment ambitieux, trop peut-être. Daemonsgate a été mis en chantier il y a près de deux ans, et tout le monde sait qu'en micro, deux ans représentent bien des avancées techniques, des changements de comportement... Actuellement, le joueur-bêta est exigeant : il veut à la fois une bonne histoire, un système élaboré et complet, des prouesses techniques et une interface intuitive qui lui permet d'entrer complètement dans le jeu. Daemonsgate ne remplit malheureusement que les deux premiers critères. Techniquement, Daemonsgate est dépassé par les événements. A l'heure des Ultima VII et des Lands of Lore, et malgré les écrans fixes (dialogues, inventaire, fabrication des sorts, etc.) tout à fait corrects, on a un peu de mal à "encaisser" des sprites grossiers et des décors sommaires de la zone de jeu les graphes de Daemonsgate sont très très proches de ceux de Lord of the Rings de Interplay, qui date de 1990 ! D'autant plus que le scrolling de la zone de jeu est extrêmement saccadé, même sur un 486, ce qui rend la pilule encore plus amère. L'interface utilisée est d'une austérité qui rebuterait les plus coriaces, mettant les nerfs du plus patient des patients à rude épreuve. Ni icônes, ni rien, juste une barre de menus déroulants. On se dit qu'il doit bien exister des raccourcis-clavier. Certes, c'est le cas, mais j'ai un peu de mal à appeler "raccourcis" les manip composées de Alt-Fnct Quelque Chose. Reste que ceux qui feront l'effort de passer quelques heures, rien que pour apprendre comment utiliser chaque écran de jeu, ne regretteront pas leur "investissement". Ils trouveront en Daemonsgate de quoi passer les longues, très longues soirées d'hiver, et en seront pour leurs frais. Mais vaut mieux être prévenu, car les "débutants" et les "fainéants" auront bien du mal à capter l'atmosphère et risquent d'être rapidement découragés.



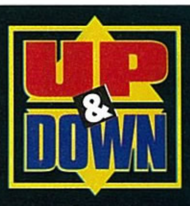
A cause de la foison d'objets à l'écran, trouver celui qu'on peut ramasser n'est vraiment pas évident.



Le jeu se déroule sur une vue de 3/4 à la Ultima, les toits se découvrant quand on entre à l'intérieur d'un bâtiment.



Les dialogues sont particulièrement nombreux. Le principe des mots-clés autorise une richesse sans pareille.



▲ Le scénario, complexe et plein de rebondissements, séduira tous les aventuriers en mal d'épopée
▲ Le système de jeu est très sophistiqué et fait une part belle à la magie et aux dialogues.
▲ L'univers de jeu est particulièrement vaste et promet une durée de vie importante.
▼ Le concept du jeu est très ambitieux et tout le monde sait que le mieux est l'ennemi du bien...
▼ Malgré des graphismes tout ce qu'il y a de plus sommaires, le scrolling saccade même sur un 486 !
▼ L'interface est vieillotte... et décidément bien peu pratique.



Comme dans tous les jeux de rôles, vous rencontrerez de multiples marchands qui essaieront de vous refourguer leur camelotte.

CALOR

72%

GRAPHISME 11	BRUITAGE -	MUSIQUE 12	ANIMATION 8	ERGONOMIE 5	DURÉE DE VIE 18	ORIGINALITÉ 12

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173

VENTE EN MAGASIN ou ENVOI SUR TOUTE LA FRANCE



Du Lundi Au Samedi
De 9h30 à 19h30
MULTIMEDIA

CD 32

L'Univers Du *PC* Loisirs au plus juste Prix !!!!

147 Rue De Crimée 75019 PARIS Tel : 42-45-54-38 FAX : 44-84-03-72

TOUS NOS PRIX SONT TTC !!

LES CONFIGURATIONS *PC* MULTIMEDIA

386 type SX40	386 type DX40	486 type DX33	486 type DX50	486 type DXII 66
2 Mo de RAM	4 Mo de RAM	4 Mo de RAM	4 Mo de RAM	4 Mo de RAM
Lecteur 3"1/2 HD	Lecteur 3"1/2 HD	Lecteur 3"1/2 HD	Lecteur 3"1/2 HD	Lecteur 3"1/2 HD
Carte SVGA	Carte SVGA	Carte SVGA 1Mo Accélératrice + Util. Vesa	Carte SVGA 1Mo Accélératrice + Util. Vesa	Carte SVGA 1Mo Accélératrice + Util. Vesa
Port Joystick	Port Joystick	Port JOYSTICK	Port JOYSTICK	Port JOYSTICK
ECRAN SVGA 14"	ECRAN SVGA 14"	ECRAN SVGA 14"	ECRAN SVGA 14"	ECRAN SVGA 14"
Clavier 102 Touches	Clavier 102 Touches	Clavier 102 Touches	Clavier 102 Touches	Clavier 102 Touches
Souris Hte Résolut°	Souris Hte Résolut°	Souris Hte Résolut°	Souris Hte Résolut°	Souris Hte Résolut°
D.DUR 130 Mo	**D.DUR 170 Mo**	**D.DUR 250 Mo**	**D.DUR 250 Mo**	**D.DUR 340 Mo**
5290 Frs	**6890 Frs**	**7850 Frs**	**9850 Frs**	**10650 Frs**

Option D.Dur 340Mo : + 390 frs

Option Multimédia : Lect. CDRom Dble Vitesse compatible CDaudio CDKodak
Compatible avec Toutes nos Configs. Montage Gratuit Avec CD + Logiciels + Interface PC
+ Carte SON type Sound Blaster II (Musiques,Voix&Sons Digitalisées, Compatible avec tous les jeux)
Interface MIDI . Livrés avec 2 Enceintes et Ses Logiciels Multimédia. ***+ 1990 Frs***

NOS PC Sont livrés avec 1 Joystick ,10 mégas de Jeux et 10 mégas d'utilitaires
Nos Configurations PC Sont Garantis 2 ANS Piéces et Main d'oeuvre

JEUX PC CD ROM

Alone in the Dark CD	329
Battle Chess C D	329
Day of the Tentacle VFC	**329**
Dracula Unleashed CD	329
DUNE VF CD	319
Eye of the Beholder I,II,III	380
F15 Strike Eagle III CD	525
Goblins VF CD	279
Goblins 2 VF CD	279
Goblins 3 VF CD	**319**
Hell CAB CD	585
INCA II VF CD	**345**
Indiana Jones IV CD	305
JourneyMan Project CD	469
Jurassic Park CD	275
King Quest VI CD	335
Lost In Time 1 et 2 CD	345
Legend Of Kyrandia VFCD	345
Lords of The Rings CD	355
Mad Dog Mccree Western CD	335
MICROCOSM CD	369
REBEL ASSAULT CD	**339**
RETURN To Zork CD	339
7TH GUEST CD	455
Strike Cder + Missions CD	**329**
TFX CD	375
TORNADO CD	375
Comanche + Missions1CD	349

JEUX PC 3" 1/2

Aces Of Pacific	289	LANDS of Lore	279
Aces over EuropeVF	315	**MICROCOSM**	**299**
Alone I + Jack	315	Pinball Dreams	239
Alone Dark 2VF	309	**Prince Persia2**	**239**
Alien Breed II	229	PRIVATEER	319
Betrayal at Kondor	250	Retrurn to Zork	289
Body Blows	219	RALLY	309
COMANCHE	299	SEAL TEAM	279
COMANCHE Disk2	195	**SAM&MAX**	309
Day o/ Tentacle VF	**299**	**Shadow Caster**	**279**
Dracula	310	Mortal KOMBAT	279
8 ball Dxe+Tristan	**325**	**Simon Sorcerer**	**319**
DUNE II VF	259	SPEED Racer	259
F1 Grd Prix	295	**Strike Cder**	**275**
FLASHBACK	209	Strike Tact OP°	139
Fljght Simulator 5	**329**	**SUBWAR 2050**	**259**
FS5 - Paris	279	SYNDICATE	275
FS5- San fransisco	279	TFX	305
FS5-NEW YORK	279	TORNADO	315
GOAL!!!	259	ULTIMA under2	249
GOBLINS 3	259	V for VICTORY4	269
INCA II VF	**299**	**XWING**	**309**
INDY4 AtlantisVF	320	XWING Imp Purs	175
INDY car Racing	**289**	**XWING BWING**	**179**
INFERNO	340	**STREET Fighter2**	**229**
ISHAR2	235	**GABRIEL Knight**	**279**
JURASSIC PARK	**229**	**GENESIA**	**219**
KASPAROV	**279**	**DARKSUN CD**	**329**

SERVICES MICRO *PC*

- REPARATION EXPRESS EN 1H
- TRANSFORMAT° 386--->486
- Pour Vos Cartes Sons , Lect CD D.DUR , Imprimantes.....................
DES PRIX FOUS AU : 42/45/54/38
- CREDIT Minitel , Réponse en 1/4h

CD 32

CONSOLE CD32 + Diggers+Oscar +Arabian Nights ---------->2490Frs

Alfred Chicken	**179**	**Alien Bred**	**149**
Arabian Nights	**129**	**Captive 2**	**299**
D Generation	**219**	**Deep Core**	**229**
DENIS Menace	**219**	**F17 chge**	**159**
Jurassic Park	**239**	**Lotus**	**249**
Nigel Mansell	**249**	**Pinball F.**	**269**
TFX	**299**	....	

NEWS CD 32

CARTE Full Motion Video 1690 Frs
CD VIDEO POUR CD 32 :

Black RAIN	**189**	**Star Trek 6**	**189**
Top GUN	**189**	**Nuits Fauves**	**189**
Bryan adams	**145**	**Bon Jovi**	**155**
A.LLOYD	**145**		

NEWS JEUX PC

	CD	PC 3"
NOMAD		249
Daemonsgate	325	249
KINGS Table	325	249
Award Winn 2		319
Bloodstone		229
IRON HELIX	349	
STARLORD		399
Star Wars Chess	549	
Jack The Ripper	399	399
RYDER CUP	309	249

News Tous les jours Au 42-45-54-38

CD ROM Adultes

101 sex pos°	299	Hidden obss°	399
101 sex pos°	299	Kama Sutra	299
Asian Ladies	299	Leg.of porno	299
Busty Babes	249	Priv. Collec	229
Busty babes2	249	Priv Coll 2	229
College Girls	299	Myst Orient	299
Dirty Talk 1	399	Wild women	299
Girls Vivid2	299	Wom/Venus	175

LIVRAISON SOUS 48H -- FRAIS DE PORT CONFIGURATION PC 42-45-54-38

BON De Commande à Retourner à Micro Pc 147 Rue de crimée 75019 Paris TEL : 42-45-54-38

NOM :	DESIGNATION	PRIX TTC	☐ NORMAL : + 20Frs
PRENOM :			☐ Collissimo : + 29Frs
ADRESSE :			☐ Contre Remb. + 35 Frs
....			☐ Carte Bleue N° : ....
Code Postal :			Date D'Expiration : ....
VILLE :			☐ CHEQUE
TELEPHONE :			Signature Obligatoire



SUR PC • EDITEUR MAXIS



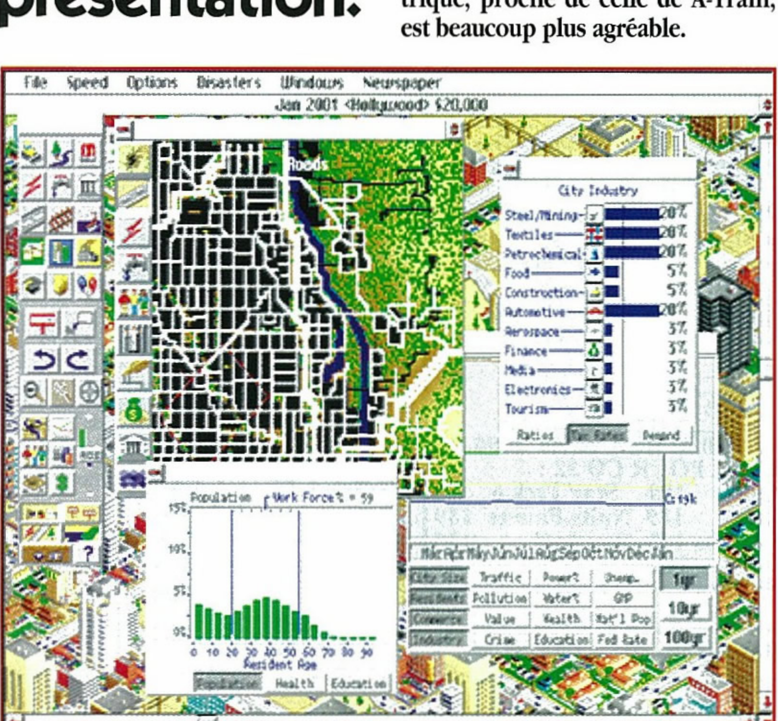
SimCity 2000

Il fallait bien que cela arrive un jour : Maxis s'est décidé à sortir un SimCity nouveau. Hélas, les changements affectent surtout la présentation.

Après une série plus ou moins discutable de SimCity (Deluxe, Classic, Windows) n'apportant pas grand chose, SimCity 2000 arrive à point nommé pour relancer l'intérêt des joueurs. Véritable révolution à l'époque de sa sortie, SimCity est un jeu de simulation économique axé sur l'urbanisme. Par rapport à la première version, cette version 2000 permet de jouer de façon plus fine et vaguement plus réaliste. Surtout, la présentation en 3D isométrique, proche de celle de A-Train, est beaucoup plus agréable.



Les labels peuvent êtres posés sur le terrain afin de repérer plus facilement des lieux importants.



De nombreuses cartes et graphes comportant leur menu peuvent être affichés afin de suivre de près la criminalité, l'économie ou l'urbanisation d'un secteur précis.

Les immeubles sont vraiment très beaux et il est possible, comme dans Populous, de faire tourner le paysage par bloc de 90° afin de voir son terrain sous toutes les coutures. Un mode "zoom" et la possibilité de scroller achèvent de rendre la présentation ergonomique. Il faut dire que le jeu peut tourner en mode "VESA", ce qui explique la finesse de l'ensemble. Après avoir laissé le choix au logiciel de créer un paysage vierge, modifiable au moyen d'un "construction kit" inclus, on commence à installer sa ville à l'endroit de son choix. Naturellement, l'idéal est de se mettre dans un lieu dégagé et proche de l'eau. Si en prime une montagne abrite votre ville, ça n'en sera que mieux. Contrairement à SimCity, la version 2000 permet de définir les types de constructions par secteurs et non pas immeuble par immeuble. Pour commencer, on délimite donc une zone résidentielle, une zone commerciale et une zone industrielle. Ensuite, le temps de poser une centrale fournissant de l'électricité, de tirer quelques câbles à haute tension pour alimenter les différents quartiers, et c'est parti. Naturellement, il s'agit aussi de créer des routes, sinon la ville serait impraticable. Le but du jeu va consister à gérer sa ville en tenant compte des rapports annuels : taxes trop basses et la ville se remplit vite mais vous

GRAPHISME 16 | BRUITAGE 11 | MUSIQUE 08 | ANIMATION 13 | MANIABILITÉ 17 | DURÉE DE VIE 16 | ORIGINALITÉ 15

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173

ne pouvez faire face aux dépenses ; trop hautes et vous serez le riche maire d'une ville déserte. Par la suite, il faudra veiller à juguler la criminalité en construisant des commissariats, gérer la pollution, ne pas laisser les cités résidentielles devenir trop paradisiaques, sinon la spéculation immobilière fera partir les ouvriers, etc. Bref, faire votre boulot de maire et agrandir votre ville le plus possible. Voilà pour la partie visible de la ville, mais au moyen d'une icône, il est possible d'afficher le sous-sol. On accède alors au réseau de canalisations et, le cas échéant, à celui du métro. Si la ville est construite près de l'eau, il n'y a pas à s'occuper de ce réseau, sauf rupture inopinée (tremblement de terre, vieillissement des canalisations, etc.). En revanche, il peut parfois arriver que votre ville ait du mal à être approvisionnée si le sous-sol est trop sec. Dans ce cas, on devra recourir, comme dans SimFarm, à un système de pompes destinées à amener l'eau.



DES LIEUX TRES DETAILLES

1. L'aéroport prendra de l'importance en même temps que votre ville. Comme dans les ports, on voit les avions qui atterrissent, sauf que dans les ports, se sont des bateaux, eh !
2. Les villes high-tech bénéficient de constructions gigantesques.
3. Chaque type de construction bénéficie d'un graphisme particulier.
4. Les zones portuaires sont un moyen idéal de gagner de l'argent. Lorsqu'un bateau arrive, on entend sa corne de brume.

UN UNIVERS PLUS DÉTAILLÉ

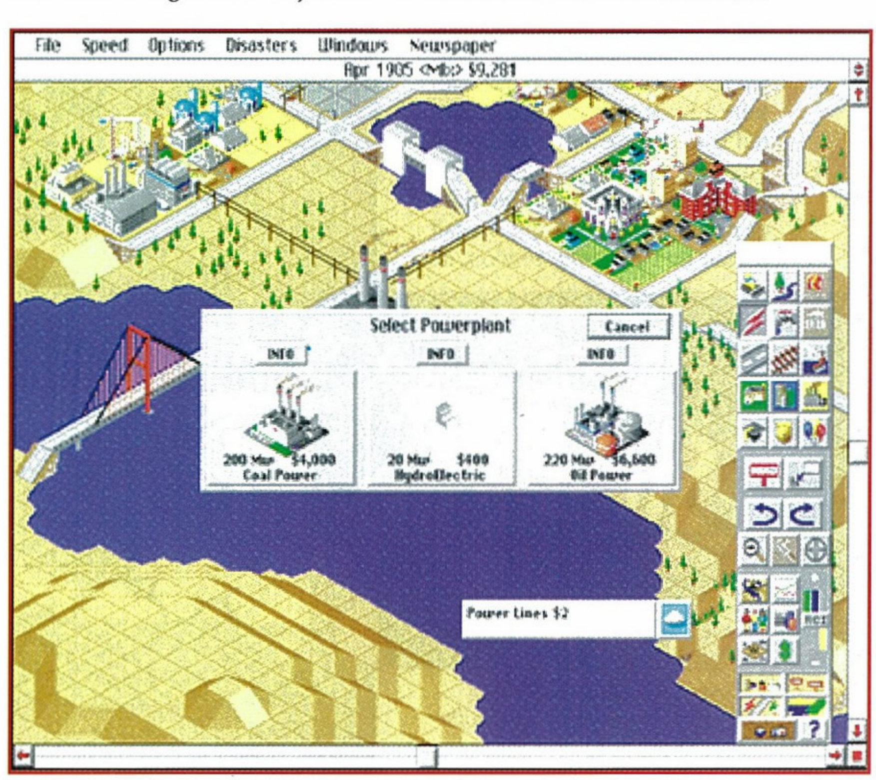
Excepté l'aspect graphique, c'est en ce qui concerne les détails que SimCity 2000 se singularise : plus de ponts, plus d'usines, plus de bâtiments différents. Chaque zone peut être plus ou moins complexe (industries lourdes ou non, zones pavillonnaires ou immeubles, petits commerces ou grands centres, etc.). De même, les secours (police, pompiers) sont maintenant agrémentés d'hôpitaux. Enfin, les centres de loisirs sont eux aussi plus nombreux (marina, stades, etc.) et, nouveauté de taille, on peut dorénavant gérer l'éducation en construisant des écoles, des bibliothèques et autres musées, ce qui aura pour effet de faire chuter le taux de criminalité et d'augmenter les chances d'évoluer vers une société High Tech. Au fur et à mesure de l'avancement de la partie, le style des bâtiments se modifiera et à la fin, on pourra se retrouver à la tête de villes futuristes comportant des immeubles de type biosphère abritant des milliers de personnes.

MERCI M'SIEUR LE MAIRE

Hélas, comme nous allons le voir pas plus tard qu'immédiatement, la nouveauté n'est pas aussi importante qu'on pourrait le croire, et en jouant, on retrouve les mêmes réflexes qu'avec la première version. Différence notoire, il n'est plus possible de construire les lignes électriques sur les routes, moyen utilisé par les tricheurs dans le premier SimCity, pour empêcher ces dernières de s'esquinter. Pour le reste, les réactions de la population restent toujours aussi basiques, et même si l'on peut dorénavant assister à des manifestations dans les rues (en zoomant, on peut voir les minuscules pancartes), tout rentre dans l'ordre en baissant les taxes momentanément ou en construisant un stade. Heureusement, la présentation et l'ergonomie du jeu ont évolué : outre l'aspect graphique déjà évoqué, les menus, plus nombreux (avec un système d'aide et de sous-menus rappelant Sim Life), offrent au joueur l'opportunité de bénéficier de nouvelles options : les barres-graphes sont plus nombreux, le système de plan permettant de voir la criminalité ou la



▲ Le mode "VESA" est particulièrement fin.
▲ La représentation en 3D isométrique est lisible.
▼ La bande son est ridicule.
▼ Le jeu reste trop semblable à SimCity "tout court".
▼ Il faut être équipé d'une machine rapide dès que la ville s'étend.



La création de la ville doit se faire en terrain plat. Si votre centrale électrique n'est pas assez puissante, la ville manquera de courant.

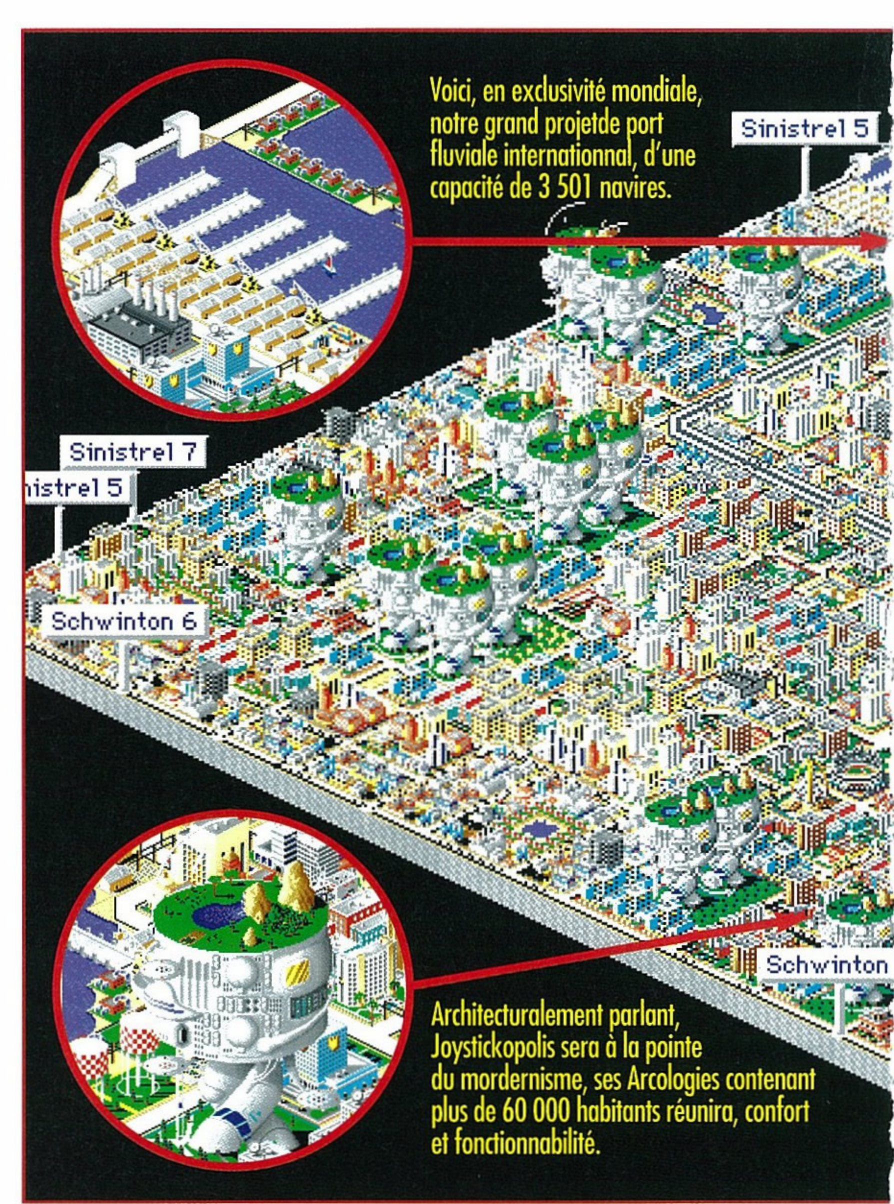
RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173



Les journaux vous informent de l'évolution de votre ville.

richesse de la ville secteur par secteur est plus pratique, et côté gestion, de nouveaux paramètres affinent l'action du maire (donc vous !) sur les habitants : des lois peuvent être votées afin de lutter contre le tabac, la drogue ou encore d'aider les sans-abris. Afin de pouvoir sentir plus profondément l'évolution de la société et les effets de vos décisions, le jeu comporte également une option "presse". Cette option permet de consulter différents journaux et de lire des articles, histoire de vous faire une idée précise de la vie dans la cité. Bref, voilà une version plus intéressante mais encore trop simplette par rapport à la complexité des menus qui laisse croire à plus de liberté qu'on en a vraiment. Cela dit, le jeu est toujours aussi fascinant et permettra à ceux qui on fait le tour de l'ancienne version, de repartir joyeusement à la conquête de nouveaux paysages et de nouveaux suffrages. Pour conclure sur une note un peu dissonnante, SimCity confirme que Maxis n'est pas le spécialiste des bandes sons. La musique est minable et les bruitages digitalisés, malgré la présence de quelques voix digitalisées (assez faibles), sont plus que médiocres. C'est trop triste de finir ainsi, donc, voici une bonne nouvelle SimCity 2000 sortira en français à l'écran.

Citizen Moulinex



Voici, en exclusivité mondiale, notre grand projetde port fluviale internationnal, d'une capacité de 3 501 navires.

Architecturalement parlant, Joystickopolis sera à la pointe du mordernisme, ses Arcologies contenant plus de 60 000 habitants réunira, confort et fonctionnabilité.



Une page de présentation Holywoodienne pour cette suite attendue de SimCity

LES MODES DE VISUALISATION

EN PLUS DES CONSTRUCTIONS SUR LESQUELLES IL EST POSSIBLE DE ZOOMER, ON PEUT AFFICHER LES TERRAINS PAR TYPE, AINSI QUE LE SOUS-SOL.

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173

Le staff municipal de Joystickopolis soucieux du respect de l'environnement, ne proposera à ses administrés que des sources d'énergie non-polluante.

Sinistrel 9

JOYSTICKOPOLIS
FUTURE CAPITALE ?

Un aéroport ultra-moderne relira Joystickopolis au reste du monde, la Méga-Joystick AirLines équipée d'appareils dernier-cri assurera tous les long courriers

Schwinton 5



Cette fenêtre permet de régler les taxes et de paramétrer la trésorerie municipale, le budget de l'éducation, de la police, des pompiers et de l'entretien de la voirie.

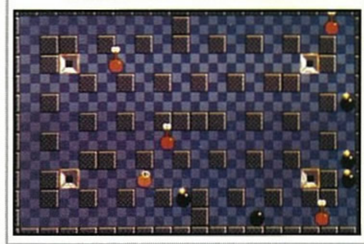
88%

F.I. Sélection de Février AMIGA

Tous ces logiciels fonctionnent sur AMIGA 500, 500+, 600, 1200.

BUNNY BLAST
Un jeu de tir au lapin pour chasseurs chevronnés. Mais que fait la SPA
ROBOULDIX
Un clone de BoulderDash très original, vous devrez utiliser de nombreuses astuces pour finir chaque niveau.
Disquette réf : AM 500

TRIK TRAK
Pour les joueurs de Backgammon, en voilà un très bien réalisé.
PARTICLE MAN
A mi-chemin entre PacMan et BomberMan, vous devrez ramasser toutes les bombes que laissent traîner les bêtes bizarres.

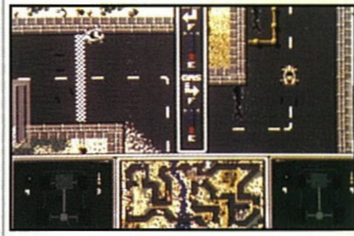


Disquette réf : AM 501

KUNG FU CHARLIE
Un honorable jeu de plates-formes qui vous fera passer pour le Bruce Lee de l'Amiga.
SHANGAI 93
Grande est votre sagesse si venez à bout de ce jeu de MahJong génial.
Disquette réf : AM 502

BILL
Entre le billard et le golf, vous devez pousser la boule de votre adversaire dans le trou. Pas évident avec les bosses et les creux.
OUVERTURES
Amis des échecs,bonjour. Ce logiciels vous initiera aux techniques des ouvertures. Il en connaît un tas. Idéal pour faire des progrès. (Pour A500+ et 600, il faut le Kickstart 1.3)
Disquette réf : AM 503

HIGHT OCTANE
Une course de voitures façon MadMax, avec des bolides armés. Jeu à deux possible sur un même écran, vue aérienne, action trépidante.



Disquette réf : AM 504

YAMS
Un jeu de Yams, vous savez, ce je de dé où il faut faire des combinaisons. Il est génial.
EQUILOG
Un jeu de MasterMind bien fait.
RUMMY
Pour les joueurs de Rami, voilà un logiciel qui fera de l'Amiga un adversaire redoutable.
SPEED
Va falloir aller vite pour prendre l'ordinateur de vitesse dans ce jeu de carte qui s'inspire de la célèbre Crapette.
Disquette réf : AM 505

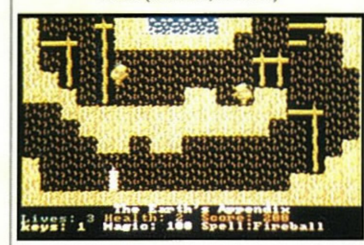
FIGHTING WARRIORS
Un jeu de baston dans la lignée des Street Fighter. Sprites énormes, animations, jeu à deux, coups spéciaux... Tout y est.



Disquette réf : AM 506

CAVE FIGHT
Vous vous croyez adroit au joystick. Essayez ce jeu, vous devez à bord de votre navette éviter tous les obstacles et robots ennemis qui jonchent les niveaux.
Disquette réf : AM 507

BLOAD RUNNER
Une nouvelle version du mythique LodeRunner, l'ancêtre des jeu de plates-formes. Il n'a pas pris une ride.
KARATE WORM
Un jeu d'aventure, arcade, plates-formes qui vous mettra dans la peau d'un boudin plastifié karatéka poursuivi par des Smurfs fous. (Il délire, le mec!)



Disquette réf : AM 508

BUZZBAR
Un shoot'em up vu de dessus où on est totalement libre de ses mouvements comme dans Blastar. Une belle référence, non.
Disquette réf : AM 509

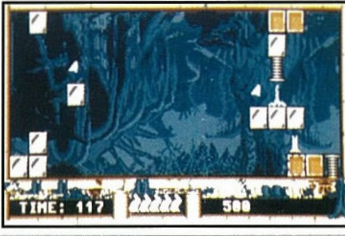
WACKY RABBIT
Vous êtes un lapin qui trotte dans les prés. Chaque niveau est un véritable labyrinthe. Trouvez en la sortie en évitant le chasseur et en mangeant les fleurs (Régime pour lapin).
SIMON
Selon le principe mondialement connu, reconstituez de mémoire une séquence musicale et lumineuse.
PORK A PORK
Des loups montent et descendent sur l'écran accrochés à des ballons. Tirez dans les ballons pour les tuer car ils ont la nette intention de dévorer le petit cochon rose et dodu que vous incarnez.



Disquette réf : AM 510

SUPER BLOCK OUT
Un Tétris, on ne s'en lasse pas. Surtout lorsqu'ils sont de la qualité de celui-ci avec des formes inhabituelles.
TRAX
Un jeu de réflexion qui reprend le principe du Tétris, mais les pièces doivent être disposées pour remplir un espace. Délire.
Disquette réf : AM 511

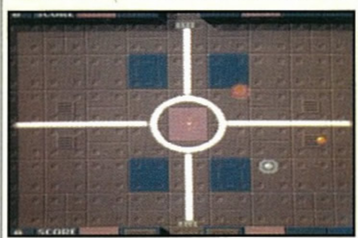
REBOUND
Pong comme vous ne l'avez jamais vu. Super réalisation pour un classique remis au goût du jour. 1 ou 2 joueurs, voix digits, bruits de la foule, génial.
WHITE RABBITS
Aidez le petit lapin à rejoindre la sortie en circulant sur les éléments du décor. 5 niveaux de torture pour les nerfs.



Disquette réf : AM 512

INSECTOIDS
Un shoot'em up à la sauce Space Invaders très rapide et particulièrement bien réalisé.
PSYCHOBLAST
Un curieux sport, vous êtes enfermé au centre d'un ring et vous shooter tous ce qui vous tombe dessus.
Disquette réf : AM 513

BOOMERANG
A deux joueurs, le but de ce jeu est de fritter votre adversaire avec votre boomerang.
MONACO
Participez à la plus prestigieuse course de F1 grâce à ce jeu en vue aérienne.
WOODEN BALL
Un sport futuriste assez proche du foot ou du basket. Graphs chouettes et bonne jouabilité. (Sur A500+ et 600, il faut le Kickstart 1.3)

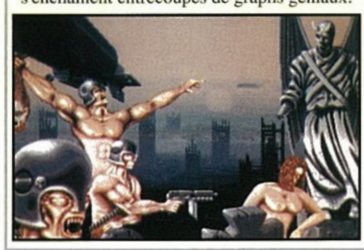


Disquette réf : AM 514

ARTILLERUS
De 1 à 4 joueurs peuvent s'affronter en réglant l'angle et la puissance de leurs tirs. Un grand choix d'armes rend ce jeu génial.
SPACE RESCUE
Le métier de dépanneur sidéral est éprouvant. Fritter les ennemis, éviter les obstacles...
Disquette réf : AM 515

WILLY WORM (pour adultes)
Vous mangez les pastilles pour grandir, plus vous êtes grand, plus une jeune fille est nue. (Fonctionne seulement sur Amiga 500)
Disquette réf : AM 516

NEURAL ASSAULT
Une des plus cools démos du moment. Les effets tous plus beaux les uns que les autres s'enchaînent entrecoupés de graphs géniaux.



Disquette réf : AM 517

EQUIPOSE II
Une mégadémo classique mais efficace, raytracing, tunnel effect, etc... Tous les poncifs du genre sont présents et réalisés de manière irréprochable. Rien à dire, c'est beau
Disquette réf : AM 518

CHROMAGIC
Un music disk aux airs de mégadémo. Les ziks sont d'enfer, le design est super et en plus cette démo reconnaît le mode graphique AGA du 1200 et en donne un peu plus.
Disquette réf : AM 519

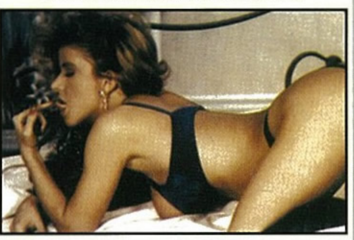
HYPNOSIS
Superbe démo pour Amiga 1200 seulement. Un clip comme la fameuse State of the art. Bien cool quoi, et en AGA.
Disquette réf : AM 520

ERO1200 (pour adultes)
Pour les heureux possesseurs d'Amiga 1200, voici une disquette remplie d'images de jeunes fille aux charmes torrides.



Disquette réf : AM 521

IMAGES X (pour adultes)
Voici une série de trois disquettes d'images pornographiques inédites. Ces disquettes sont évidemment réservées aux adultes.



Disquette réf : AM 522 - AM 523 - AM 524

KICKSTART 1.3
Cet émulateur permet de rendre compatibles avec les Amiga 500+, 600 et 1200 une bonne partie des logiciels réservés à l'Amiga 500. Il permet par exemple d'utiliser les disquettes AM 503 et AM 513 sur un 500+ ou un 600.
Disquette réf : AM 24

FLOPPY INTERNATIONAL 18 avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY

PC

3 disquettes = 90 francs
5 disquettes = 135 francs
10 disquettes = 235 francs



FLOATRIS
Le Tétris, c'est pas évident. Mais lorsque vous jouez à huit Tétris en même temps sur le même écran , ça devient une torture.
Disquette réf : PC 500
Fonctionne avec 286, 386, 486 et écran VGA.
Il faut 825 Ko disponibles sur disque dur.

JETPACK MERRY CHRISTMAS
Vous n'avez jamais rêvé d'être le père Noël, voilà qui est fait. Vous devez ramasser tous les cadeaux que vous trouverez en évitant les vilaines bêtes. Un bon jeu de plates-formes.
Disquette réf : PC 501
Fonctionne avec 286, 386, 486et écran VGA.

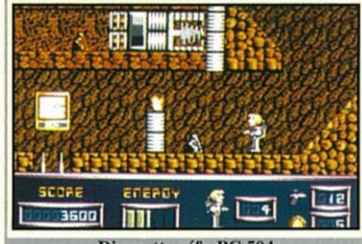
SANGO FIGHTER
Vous voici réincarné en grand maître antique des arts martiaux. Vous devrez combattre différents adversaires. Des super graphismes.



Disquette réf : PC 502
Fonctionne avec 386, 486 et écran VGA.
Il faut 3,5 Mo disponibles sur disque dur.

AQUANOID
Un casse brique dans la lignée des meilleurs avec plein d'options et beaucoup de tableaux
SOKOBALL
Un jeu qui nous vient du Japon, il n'est pas nécessaire d'en dire plus pour savoir que c'est un casse-tête redoutable.
Disquette réf : PC 503
Fonctionne avec 286, 386, 486 et écran VGA.

GATEWORLD I
Vous voilà une fois de plus dans la peau d'un super héros qui doit sauver le monde. Armé de votre laser, vous commencez votre périple mais vous comprendrez très vite que ce ne sera pas du gâteau.



Disquette réf : PC 504
Fonctionne avec 286, 386, 486 et écran VGA.
Il faut 2,5 Mo disponibles sur disque dur.

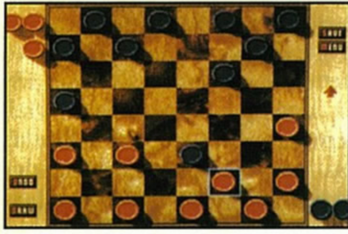
HALLOWEEN HARRY I
Vous luttez seul contre une multitude de morts vivants qui ont envahi la ville. Heureusement, vous disposez de nombreuses armes comme un lance flamme, des missiles, des lasers, etc...



Disquette réf : PC 505
Fonctionne sur 386, 486 avec écran VGA.
IL faut 4,8 Mo disponibles sur disque dur.

BILLY THE KID
Suivez ce cow-boy mythique dans trois de ses aventures. Evadez vous de prison, affrontez les danger du désert et retrouvez la sortie de la mine d'or. De beaux graphismes.
Disquette réf : PC 506
Fonctionne sur 286, 386, 486 et écran VGA.
Il faut 1 Mo disponibles sur disque dur.

DAMES
Pour les amateurs de jeux de dames, voici un logiciel qui fera de votre ordinateur un redoutable adversaire.
CHECKERS
Encore un jeu de dames, il ne permet pas de jouer contre l'ordinateur, il faut donc jouer à deux. Il fait partie de cette sélection parce qu'il dispose de graphismes superbes.

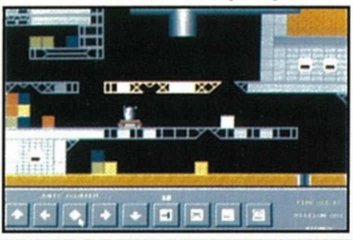


Disquette réf : PC 507
Fonctionne sur 286, 386, 486 et écran VGA.
Il faut 1 Mo disponibles sur disque dur.

STAR MINES II
Un petit vaisseau, un grand labyrinthe, de nombreux ennemis, que dire de plus si ce n'est que votre vaisseau est armé de laser, qu'il bénéficie d'une maniabilité rare. Tout ça fait de ce jeu un superbe divertissement.
TUROID
Un excellent casse briques qui se distingue par ses graphismes et par sa difficulté.
Disquette réf : PC 508
Fonctionne sur 286, 386, 486 et écran VGA

KARATÉ
Vous commencez avec une ceinture blanche, vous devrez arriver jusqu'à la noire en affrontant des adversaire aussi motivé que vous et qui ne vous feront pas de cadeaux.
Disquette réf : PC 509
Fonctionne sur 286, 386, 486 et écran VGA
Il faut 1,8 Mo disponibles sur disque dur.

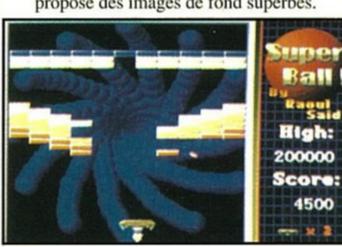
DR RUDY
Ce jeu de réflexion reprend le principe de Coloris (assembler les pièces de même couleur) mais il faut soigner une infection en posant les comprimés au bon endroit.
RAD
Un jeu de réflexion et d'arcade original et très bien réalisé. Vous guidez un petit robot qui est chargé d'éliminer des containers radioactifs en les poussant jusqu'aux pôles de décontamination. Un superbe jeu.



Disquette réf : PC 510
Fonctionne sur 286, 386, 486 et écran VGA.

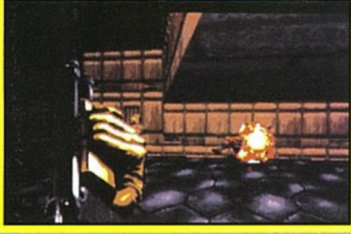
BOLO III
Si vous aimez les casse-tête, voilà le jeu qu'il vous faut. Vous devez déjouer les énigmes de 15 pièces remplies de pièges et d'obstacles.
BLUELINE
Dans le style de Pipemania, vous devez assembler des tuyaux dans un temps limité.
Disquette réf : PC 511
Fonctionne sur 286, 386, 486 et écran VGA.

HELIOUS
Vous devez guider un ballon dans un labyrinthe. Attention, il rebondit partout et il se dégonfle à chaque fois qu'il heurte un coin de mur. Armez vous de patience.
SUPERBALL
Un casse brique, encore et encore, mais celui ci est sans doute parmi les meilleurs et propose des images de fond superbes.



Disquette réf : PC 512
Fonctionne sur 286, 386, 486 et écran VGA.

DOOM I
Ne le ratez pas, voici le jeu de l'année, et c'est pas du pipeau. Vous devez débusquer des mutants de sept complexes bourrés de pièges. Le tout en 3D et avec des animations effrayantes et presque réelles.



3 disquettes réf : PC 513 - PC 514 - PC 515
Fonctionne sur 386, 486 avec écran VGA.
IL faut 5 Mo disponibles sur disque dur.
Il est conseillé d'avoir 6 Mo de RAM.

ALMANACH
Divers programmes très pratiques pour noter ses rendez-vous ou les adresses de ses amis. En plus si on vous dit que la présentation est soignée et que tout est en français.
Disquette réf : PC 516
Fonctionne sur tout PC avec écran VGA.
IL faut 1,6 Mo disponibles sur disque dur.

X-GIF-1 (pour adultes)
Cette disquette contient quatre images pornographiques au format GIF haute résolution et le programme pour les voir.



Disquette réf : PC 517
Fonctionne sur 286, 386, 486 et écran VGA

DL-ANIM (pour adultes)
Cette disquette contient pas moins de 6 animations pornographiques et le programme qui permet de les visualiser.
Disquette réf : PC 518
Fonctionne sur 286, 386, 486 et écran VGA.
Il faut 1,2 Mo disponibles sur disque dur.

X-GIF-2 (pour adultes)
Encore une disquette qui contient 6 photos pornographiques inédites. Ces photos nous dévoilent les talents cachés des stars du cinéma X américain.
Disquette réf : PC 519
Fonctionne sur 286, 386, 486 et écran VGA.
Il faut 1,2 Mo disponibles sur disque dur.

Bon de commande à renvoyer à : FLOPPY INTERNATIONAL 18 avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY
ou commandez par téléphone au 83 90 28 00

NOM ______________________ PRENOM ______________________
N° ______ RUE ______________________
Code postal ________ VILLE ______________________
Ci-joint mon règlement à l'ordre de FLOPPY.
○ Chèque ○ Carte de crédit Nom : ______________________
○ Mandat Numéro de carte : _ _ _ _ - _ _ _ _ - _ _ _ _ - _ _ _ _
Date d'expiration : _ _ - _ _
DISQUETTES COMMANDÉES : ______________________

Je commande	
○ 3 disquettes pour 90 francs. ○ 5 disquettes pour 135 francs. ○ 10 disquettes pour 235 francs. ○ plus de 10 disquettes à 22 Frs chacune. (commande minimum de 3 disquettes)	Frs
Frais de port	15 Frs
Total	Frs



SEEK AND DESTROY

SUR AMIGA 500/1200 • EDITEUR MINDSCAPE

LE BRIEFING DU (PEU COMMODE) COMMANDANT PINKY

Silence dans les rangs, bande de – biiiiip (censuré) – ! Vous avez de la chance mes gaillards, croyez-moi ! Le Général Mindscape, dans son extrême bonté, a décidé de confier à des – biiiiip – tels que vous le nec plus ultra des hélicoptères de combat, fierté de notre beau pays, j'ai nommé l'Apache ! C'est plus que vous ne méritez, mais la tâche qui vous attend sera rude. Vous allez prendre votre envol depuis une base avancée pour aller effectuer diverses missions en territoire ennemi. Qu'il s'agisse de nettoyer une zone infestée d'hélicos adverses, de détruire une base de chars d'assaut ou de libérer des petits gars de chez nous retenus prisonniers, j'attends de vous une efficacité maximale. Mais attention, en face, ce ne sont pas des – biiiiip – ! Ils vous ont préparé un gentil petit comité d'accueil, composé de tourelles lance-missiles, de chars, d'hélicoptères, de soldats armés de Sam7, de vedettes de combat, et bien d'autres choses encore. Pas de panique, pour les ramener à la raison, vous disposerez d'arguments aussi convaincants qu'une double mitrailleuse, des roquettes, des missiles air-air et air-sol, ainsi que du napalm. Si vraiment vous étiez trop en difficulté, vous pourrez toujours demander un raid aérien de l'aviation alliée. Voilà, vous partirez demain à l'aube, bonne chance, mais n'oubliez pas, le premier qui s'écrase, je l'achève moi-même !



Vous venez d'atterrir et voyez vos camarades (ex) prisonniers se ruer vers votre hélicoptère. Attention, le soft vous interdit de redécoller avant que tout le monde ne soit à bord, et vous êtes à la merci du premier ennemi qui pourrait passer par là.



Pas de doute, là on est en pleine atmosphère shoot'em up, pleine de sang et de viscères



Le petit carré rouge placé sur la tourelle indique qu'un missile air-sol est verrouillé. Autrement dit, d'ici un dixième de seconde, elle va morfler, la pauvre.

ROTATIONS

Bon, je crois que le ton est donné (déjà rien qu'avec le titre – littéralement "cherche et détruis" – vous étiez prévenus), Seek and Destroy est un shoot'em up pur et dur, dans la plus pure tradition. Mais attention, celui-ci a une particularité, un "plus" qui le démarque de ses concurrents. En effet, votre engin de mort se déplace selon un scrolling vertical classique, mais lorsque vous désirez changer de direction, l'appui d'un côté ou de l'autre du joystick déclenche une rotation du paysage (du plus bel effet) autour de votre sprite, à la manière des jeux d'arcade de la Super Nintendo. Et bien qu'il n'y ait aucun hardware pour gérer cet effet sur Amiga, on ne constate aucune saccade de l'animation, à de rares exceptions près. Il y a tout de même une contrepartie, lesdits décors étant assez dépouillés, et il faut bien reconnaître que ces derniers font pâle figure face à ceux de Desert Strike d'Electronic Arts, son concurrent le plus direct.



LE COMPARATIF

Je vous vois venir, vous vous dites sûrement que j'exagère lorsque je prétends qu'il n'existe aucune différence entre les versions "normale" et AGA. Très bien, dans ce cas, jugez donc par vous-même. A gauche, la version Amiga, et à droite, la version AGA. A moins que ce ne soit le contraire ?



UP & DOWN

▲ Après Bob's Bad Day, voilà le deuxième soft qui gère les rotations des décors à 360 degrés !
▲ Les missions donnent envie d'aller toujours plus loin dans le jeu.
▲ Les bruitages, excellents, contribuent beaucoup à doter le soft d'une atmosphère prenante.
▼ Les vraies-fausses améliorations sur A1200 donnent à penser que l'on nous prend vraiment pour des pigeons.
▼ C'est vraiment très désagréable !
▼ Les graphismes sont vraiment trop pauvres pour supporter la comparaison avec ce qui se fait habituellement sur Amiga.
▼ Tout cela manque un peu d'éléments réellement novateurs.

GRAPHISME	BRUITAGE	MUSIQUE	ANIMATION	MANIABILITÉ	DURÉE DE VIE	ORIGINALITÉ
11	17	15	16	17	14	14

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173

Mindscape nous fait le coup du shoot'em up d'hélicoptère. Si ce dernier reste un bon soft, il ne résiste pas à la concurrence très vive qui existe sur Amiga. Une demi-réussite.



Voilà un nid de tanks repérés. Dans quelques secondes, l'escadrille de chasseurs que vous venez de tuyauter sur sa situation géographique va venir raser tout ça, sans que vous ne preniez le moindre risque. Pratique, non ?

"S.O.S., NOUS PERDONS DE L'ALTITU..." BAOUMMM !

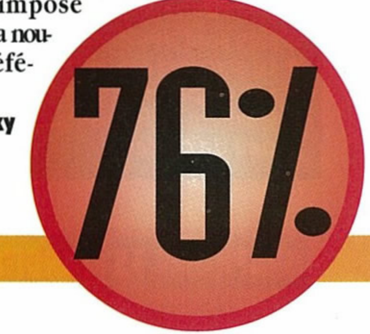
En revanche, l'action, elle, ne connait pas de répit. En effet, en plus des ennemis qui vous bombardent sans cesse, vous devez gérer au mieux munitions (seules les balles de mitrailleuses sont illimitées) et carburant, insuffisants pour mener à bien votre tâche. Heureusement, la destruction de bâtiments adverses laisse parfois apparaître des power-up venant réapprovisionner vos stocks ou réparer votre bouclier. Autre atout de Seek and Destroy : il est possible de jouer à deux simultanément, le premier joueur prenant en charge le contrôle de l'appareil, tandis que le second occupe le poste de mitrailleur.

En ce qui concerne les bruitages, les divers mitraillages, largages de missiles et détonations, ainsi que les floc-floc-floc des pales de l'hélicoptère sont bien rendus, et plus votre Amiga possède de RAM (à partir d'1MO), plus vous aurez d'excellentes voix digitalisées. A 2MO, c'est fou ce que les pilotes peuvent devenir bavard, pas une seconde ne s'écoule sans qu'ils ponctuent l'action de leurs commentaires. Vous les entendrez ainsi à la radio (en anglais) dire "Yeaaaah !", "On s'en prend plein la tronche !", "Massacre!" (sic), "Grouillez-vous!" (aux prisonniers courant vers votre hélico), "Cassons-nous d'ici !" et bien d'autres choses encore.

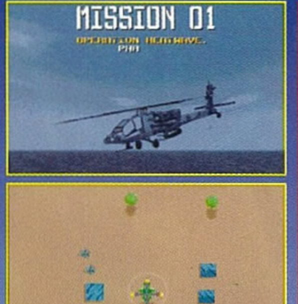
ARNAQUE ?

Hélas, il subsiste tout de même un point qui m'a foncièrement déplu dans ce logiciel. En effet, l'emballage du jeu clame fièrement que le soft bénéficie de graphismes améliorés sur A1200, et lors du chargement sur ce dernier, un écran vous informe que le 68020 a été détecté, ce qui a le don de mettre le joueur en appétit. Pourtant, après avoir chargé le soft sur un 500 et un 1200 placés côte à côte, je me suis tué la vue en essayant, sans succès, de discerner la moindre différence. Cela faisait longtemps que je n'avais pas vu une tentative d'escroquerie aussi gonflée ! N'ayons pas peur de le dire, ces procédés inqualifiables (et je reste poli) viennent ternir sérieusement le tableau. Malgré cela, Seek and Destroy demeure tout de même un bon petit shoot'em up, qui souffre cependant de la comparaison avec ceux parus précédemment sur cette bécane. Quand on pense que Desert Strike a maintenant plus d'un an d'âge, on peut estimer qu'il aurait fallu plus d'innovations, plus de nouveauté pour qu'il s'impose comme la nouvelle référence.

Pinky

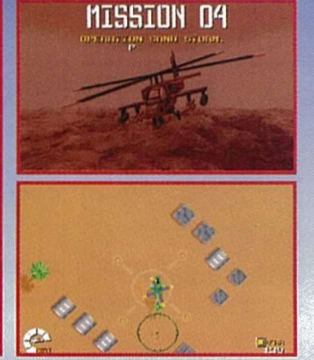


"LES QUATRE PREMIERES CAMPAGNES"



OPERATION HEATWAVE

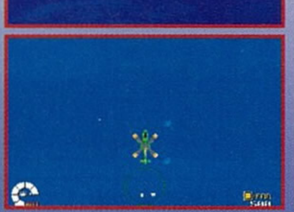
Cette première campagne se déroule dans un pays au climat tempéré. Vous allez devoir tout à tour mitrailler des troupes ennemies réfugiées dans des ruines, puis détruire une base de chars d'assaut, et enfin nettoyer la zone toute entière des hélicoptères adverses.



OPERATION SANDSTORM

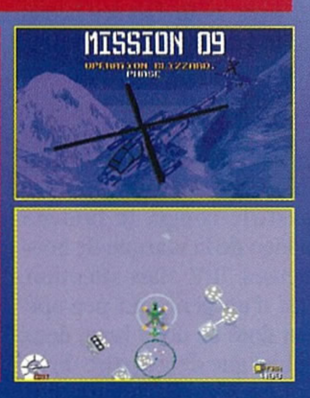
Tiens, l'intitulé de cette campagne me rappelle quelque chose, je me demande bien quoi... Dans ce désert aride, il vous faudra pénétrer l'espace aérien des "méchants" (moustachus ?), puis détruire une base retranchée avant de libérer vos compatriotes prisonniers de guerre.





OPERATION TSUNAMI

Vous voilà à présent en pleine mer, la difficulté majeure provenant du fait qu'il n'existe ici aucun moyen de se ravitailler en cours de mission. Du nettoyage de mines à l'assaut de vedettes de combat, l'une des campagnes les plus difficiles.



OPERATION BLIZZARD

Ici, l'enjeu est clair : priver l'ennemi de ses ressources pétrolières. Commencez donc par détruire un centre de commandement afin de paralyser la zone, puis faites sauter les réserves de carburan avant de vous attaquer carrément à une raffinerie.

SEEK & DESTROY VS DESERT STRIKE

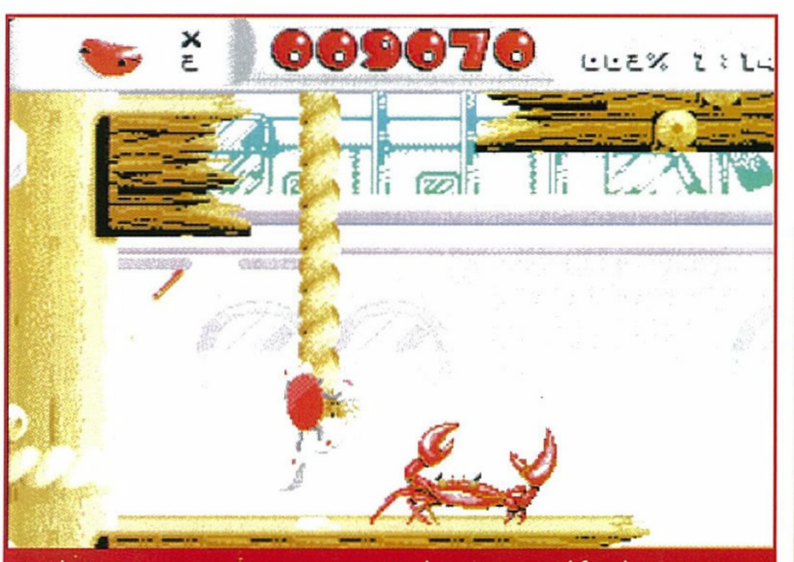
Des hélicos qui se tirent dessus, du sable, le désert, violence et morts de partout : pas de doute Seek & Destroy et Desert Strike abordent le même thème. Mais dans nos cœurs de testeurs exigeants, Desert Strike d'Electronic Arts reste le petit chouchou, notre grand préféré. Les graphismes de ce dernier sont plus beaux, plus détaillés, les animations plus riches et amusantes, et surtout le jeu beaucoup plus intéressant. Les missions étaient stressantes à souhait, variées et pleines de surprises. Seek & Destroy est beaucoup plus répétitif et s'avère être un bête shoot'em up.

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173



Cool Spot

Il est de notoriété publique que l'Amiga n'a rien à envier aux consoles telles que la Megadrive pour ce qui est des jeux de plates-formes. Sûr ? Virgin tente de nous prouver le contraire avec ce Cool Spot, bien loin de son homologue Sega. Pas cool !



Le deuxième niveau vous emmène sur les quais, où il faudra sans cesse grimper à de grosses cordes, harcelé par d'innombrables abeilles.



Et voilà, Cool Spot vient de retrouver son copain prisonnier, plus qu'un tir à effectuer dans la serrure et on pourra passer au second niveau.

SUR AMIGA • EDITEUR VIRGIN GAMES COMPATIBLE A500/A1200

Après avoir fait les beaux jours de la Megadrive, Cool Spot déboule sur Amiga, où il était très attendu. Mais au fait, savez-vous qui est ce curieux pesonnage ? Eh bien, il s'agit tout bêtement d'une pastille rouge, le fameux point du logo de la marque de boissons gazeuses 7UP. Mais attention, celui-là est d'un genre un peu spécial : il est doté de deux bras, deux jambes, ainsi que d'une paire de lunettes noires. Mais là, aujourd'hui, il n'est guère content, car des vilains-pas-beaux ont capturé tous ses camarades points rouges pour les enfermer dans des cages, comme ça, par pure méchanceté. Du coup, Cool Spot est carrément furieux, il en perdrait presque son flegme légendaire, et part donc à la rescousse de ses copains.



Le petit drapeau vous permet, dès que vous l'avez passé, de reprendre de ce point si vous perdiez une vie.



Dans le grenier, vous ferez face à des souris en pyjama qui n'ont de cesse de vous balancer des morceaux de fromage dans la tronche.



▲ Les décors changent totalement d'un niveau à l'autre.
▲ Les musiques sont très bonnes.
▼ Le scrolling est ultra saccadé.
▼ Les graphismes, sans être vraiment laids, manquent un peu de couleurs.

UN SOFT INTERESSANT MAIS...

Dans les faits, cela se traduit par un jeu de plates-formes au sein duquel notre héros doit sillonner les niveaux en ramassant de petites pastilles rouges sur son passage. Chaque niveau est composé de décors différents et comporte un Spot (un peu moins cool, quand même) enfermé. De la plage au grenier en passant par les quais, la variété est de mise, d'autant que les ennemis présents se renouvellent eux aussi.

... UNE RÉALISATION CATASTROPHIQUE !

Un personnage principal rigolo, des décors variés, une action haletante, tout était réuni pour faire de Cool Spot un excellent jeu de plates-formes. Hélas ! les programmeurs de Virgin semblent maîtriser l'Amiga nettement moins bien que la Megadrive. L'animation, tout d'abord, est de bien piètre qualité, un peu lente, mais surtout le scrolling multidirectionnel (sur deux plans) est effroyablement saccadé. Par ailleurs, les graphismes ont beaucoup perdu lors du transfert sur Amiga, surtout le second plan, qui souffre d'un nombre affligeant de couleurs. Seules les musiques échappent au naufrage. Rythmées, tour à tour jazzy ou d'inspiration reggae, ces dernières sont d'excellente facture. Globalement, on peut donc dire que Cool Spot est décevant. Toutefois, si vous êtes prêt à oublier un instant l'aspect technique, vous pourrez prendre plaisir à y jouer, car il a l'avantage d'être particulièrement vaste et possède une très grande durée de vie.

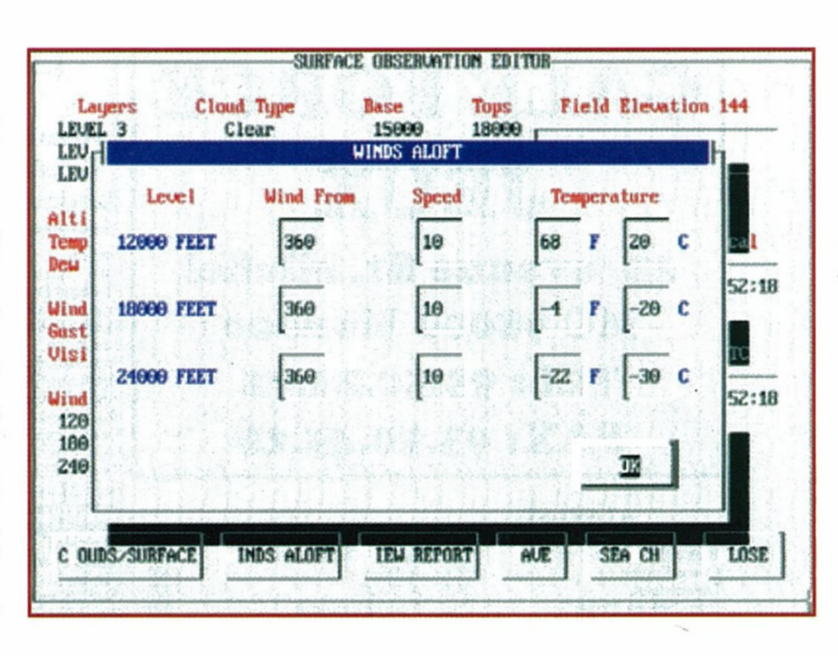
Pinky

70%

GRAPHISME 15 | BRUITAGE 15 | MUSIQUE 16 | ANIMATION 10 | MANIABILITÉ 14 | DURÉE DE VIE 17 | ORIGINALITÉ 16

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173

Même si FS 4 et 5 peuvent générer une météo aléatoire, il faut bien admettre que les conditions de vol sont toujours trop clémentes pour le pilote averti. RWP arrive à point nommé pour mettre de l'ordre dans tout cela.



**SUR PC
EDITEUR
VIRGIN**

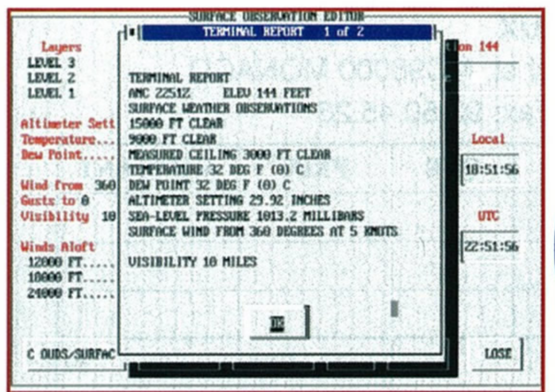
REAL WEATHER PILOT

Destiné aux utilisateurs de FS4 et FS5, RWP dispose d'une option "Modem" qui permet d'appeler un service DUATS (Direct User Access Terminal Service) dédié à l'aviation. Ce service offre l'opportunité de télécharger directement les données météo d'un aéroport. Logiciel RWP qui se charge de composer le numéro et de récolter les données, les traite ensuite afin qu'elles puissent être utilisées directement par FS4 ou FS5. De plus, une carte des États-Unis peut être affichée afin de voir la météo, et la visualisation de l'animation des dix dernières images est possible. Bon, voilà pour la théorie, parce qu'en pratique, il est impossible d'accéder à ce service depuis la France. En effet, les DUATS, dont l'accès se fait par le 800, sont l'équivalent des "numéros verts" et sont réservés aux appels internes. Pas plus de chance d'obtenir de tels numéros hors USA que d'appeler l'horloge parlante de Tokyo depuis la France ! A titre indicatif, c'est valable pour tous les numéros commençant par 800 et 801 (équivalents pour le fax).

INCOMPLET MAIS PRATIQUE

Alors, RWP est-il bon à jeter ? Pas tout à fait, car il reste cependant quelques options intéressantes ; faute de météo en temps réel, on peut utiliser un menu qui permet de générer aléatoirement les conditions de vol. Pour cela, on choisit un fichier situation de Flight Simulator (.MOD ou .STN suivant version), puis l'on détermine la difficulté de vol et la difficulté météo au moyen d'un curseur. La difficulté du vol influe sur les paramètres de configuration de FS (vol coordonné ou non, etc.) et la difficulté météo permet de régler le vent, les turbulences, la couverture nuageuse sur plusieurs niveaux et même le brouillard au sol. Bon plan, la configuration de départ n'est pas modifiée. Rien ne vous empêche donc de vous créer une bibliothèque complète de situations de vol de difficulté croissante. Avant de commencer à créer une situation de vol difficile, on veillera à sauver la situation de départ avec les freins de parking enclenchés, faute de quoi l'appareil (surtout le Cesna) avancera tout seul et ne tardera pas à partir dans le décor. Histoire d'affiner un peu les choses, on peut intervenir à la main sur les paramètres météo. Attention, RWP doit être lancé avant FS (lorsqu'on sort de FS, on retourne à RWP), ce qui interdit l'utilisation d'un autre logiciel dédié à FS utilisant ce type de chargement. En final, tout en regrettant qu'il ne soit pas possible de profiter de l'option Modem, voilà un utilitaire tout de même, euh, utile pour qui souhaite donner un peu de sel à ses vols.

Moulinex



UP & DOWN

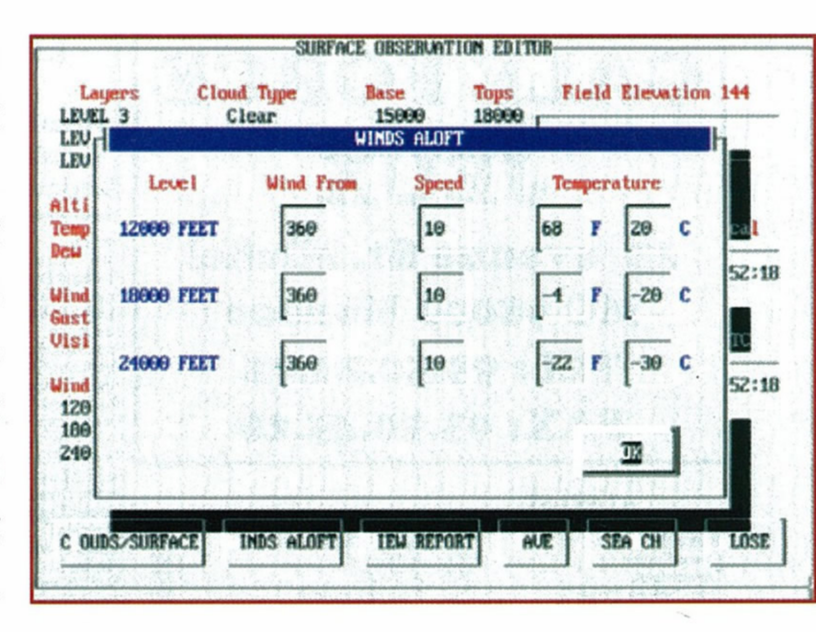
- ▲ L'incidence de la météo est enfin très marquée.
- ▲ Fonctionne avec FS4 et FS5.
- ▲ Une bonne chose : la possibilité de modifier des fichiers de situation existants.
- ▲ Le logiciel n'utilise pas un seul octet de FS.
- ▼ La présentation est moche.
- ▼ L'option "Modem", la plus intéressante du produit, est inopérante en France.

75%

GRAPHISME	BRUITAGE	MUSIQUE	ANIMATION	MANIABILITÉ	DURÉE DE VIE	ORIGINALITÉ
-	-	-	-	14	-	16

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173

Même si FS 4 et 5 peuvent générer une météo aléatoire, il faut bien admettre que les conditions de vol sont toujours trop clémentes pour le pilote averti. RWP arrive à point nommé pour mettre de l'ordre dans tout cela.



SUR PC
EDITEUR VIRGIN

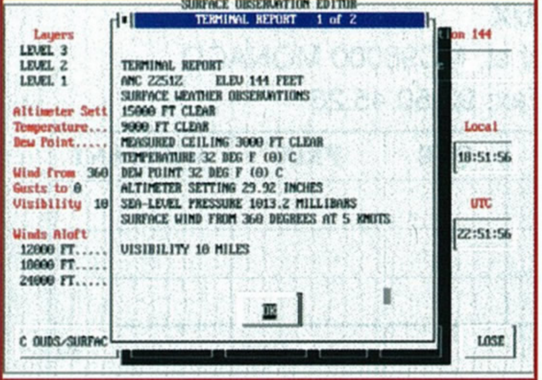
REAL WEATHER PILOT

Destiné aux utilisateurs de FS4 et FS5, RWP dispose d'une option "Modem" qui permet d'appeler un service DUATS (Direct User Access Terminal Service) dédié à l'aviation. Ce service offre l'opportunité de télécharger directement les données météo d'un aéroport. Logiciel RWP qui se charge de composer le numéro et de récolter les données, les traite ensuite afin qu'elles puissent être utilisées directement par FS4 ou FS5. De plus, une carte des États-Unis peut être affichée afin de voir la météo, et la visualisation de l'animation des dix dernières images est possible. Bon, voilà pour la théorie, parce qu'en pratique, il est impossible d'accéder à ce service depuis la France. En effet, les DUATS, dont l'accès se fait par le 800, sont l'équivalent des "numéros verts" et sont réservés aux appels internes. Pas plus de chance d'obtenir de tels numéros hors USA que d'appeler l'horloge parlante de Tokyo depuis la France ! A titre indicatif, c'est valable pour tous les numéros commençant par 800 et 801 (équivalents pour le fax).

INCOMPLET MAIS PRATIQUE

Alors, RWP est-il bon à jeter ? Pas tout à fait, car il reste cependant quelques options intéressantes ; faute de météo en temps réel, on peut utiliser un menu qui permet de générer aléatoirement les conditions de vol. Pour cela, on choisit un fichier situation de Flight Simulator (.MOD ou .STN suivant version), puis l'on détermine la difficulté de vol et la difficulté météo au moyen d'un curseur. La difficulté du vol influe sur les paramètres de configuration de FS (vol coordonné ou non, etc.) et la difficulté météo permet de régler le vent, les turbulences, la couverture nuageuse sur plusieurs niveaux et même le brouillard au sol. Bon plan, la configuration de départ n'est pas modifiée. Rien ne vous empêche donc de vous créer une bibliothèque complète de situations de vol de difficulté croissante. Avant de commencer à créer une situation de vol difficile, on veillera à sauver la situation de départ avec les freins de parking enclenchés, faute de quoi l'appareil (surtout le Cesna) avancera tout seul et ne tardera pas à partir dans le décor. Histoire d'affiner un peu les choses, on peut intervenir à la main sur les paramètres météo. Attention, RWP doit être lancé avant FS (lorsqu'on sort de FS, on retourne à RWP), ce qui interdit l'utilisation d'un autre logiciel dédié à FS utilisant ce type de chargement. En final, tout en regrettant qu'il ne soit pas possible de profiter de l'option Modem, voilà un utilitaire tout de même, euh, utile pour qui souhaite donner un peu de sel à ses vols.

Moulinex



UP & DOWN

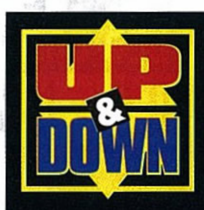
- ▲ L'incidence de la météo est enfin très marquée.
- ▲ Fonctionne avec FS4 et FS5.
- ▲ Une bonne chose : la possibilité de modifier des fichiers de situation existants.
- ▲ Le logiciel n'utilise pas un seul octet de FS.
- ▲ La présentation est moche.
- ▼ L'option "Modem", la plus intéressante du produit, est inopérante en France.



GRAPHISME	BRUITAGE	MUSIQUE	ANIMATION	MANIABILITÉ	DURÉE DE VIE	ORIGINALITÉ
-	-	-	-	14	-	16

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173

Après Gobliiins et Gobliins, Coktel Vision poursuit la saga avec le troisième volet des aventures de ces petits êtres rigolos aux oreilles pointues. On ne change pas une équipe qui gagne !



▲ L'énorme travail qui a été fait sur l'animation.
▲ Le côté "cartoon" très marqué.
▲ Les bruitages variés et marrants.
▼ Les énigmes parfois illogiques, capitaine.
▼ Le peu de couleurs exploitées (16).
▼ Le disque dur n'est pas géré !

Suivant le principe du "nombre de i inversement proportionnel au numéro de l'épisode", le petit dernier se nomme Goblins. Petite interrogation en passant : comment appelleront-ils le prochain? Gobins? Bref, peu importe, les goblins sont de retour pour mieux vous triturer les méninges, et ça, c'est une bonne nouvelle. On retrouve avec plaisir l'interface plein écran "tout-à-la-souris", qui est un modèle de simplicité, pour suivre les aventures de Blount.



Le pauvre Blount est mort, le voilà en enfer. C'est pas folichon, l'enfer, va falloir remettre un peu de couleur dans tout ça.

GOBLINS 3

SUR AMIGA /600/1200 • COKTEL VISION

UN SCENARIO COMPLETEMENT LOUFOQUE...

Le héros de ce nouvel épisode est un journaliste au "Goblins News" (bravo pour l'originalité) en quête de scoop. Sur le pays règnent deux monarques ennemis, que nul n'a jamais vus, le roi Bodd et la reine Xina. Le principal objet de leur concupiscence, et donc de leur rivalité, est le contrôle de la montagne de Foliandre. Cette dernière recèle en son sein un labyrinthe, dont une légende dit qu'il assurera le bien-être éternel à celui qui en triomphera. Or, le gardien du labyrinthe, Behorn, vient de décéder et son successeur, sa fille Wynnona, ainsi que la clef de l'entrée du dédale, ont disparu ! Qui est derrière tout cela ?

Blount décide d'obtenir une interview de chacun des belligérants, afin d'éclaircir cette sombre histoire. A partir de là, va lui arriver toute une série d'aventures délirantes tout droit sorties de l'imagination débordante de Muriel Tramis. Tour à tour vivant ou mort, goblin ou loup-garou, géant ou lilliputien, Blount a du pain sur la planche !

...SERVI PAR UNE BONNE REALISATION



Quand la diplomatie ne suffit plus, avoir un bon gros club de golf sur soi peut être utile...



mais gare à la riposte!

GRAPHISME 14 | BRUITAGE 18 | MUSIQUE 16 | ANIMATION 19 | MANIABILITÉ 16 | DURÉE DE VIE 16 | ORIGINALITÉ 16

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173



"LA NEF VOLANTE"

Dès le début de votre voyage, c'est la catastrophe ! La nef volante qui vous transportait est attaquée par des nuées de rochers surgies d'on ne sait où. Tout l'équipage ayant fui, vous voilà seul avec Chump, un perok, avec l'urgente nécessité de trouver un moyen de s'enfuir avant que le vaisseau ne s'écrase.

1) LIBERER CHUMP:

Ramassez le club de golf (1) qui traîne à terre. Fouillez dans la caisse (2), vous y trouverez du poivre, un caoutchouc-déboucheur et parfois quelques poneys. Dénouez le noeud au bastingage (3) afin de faire descendre Chump. Pour le libérer de ses liens, donnez-lui un grand coup avec le club, ce qui a pour effet de l'enfouir dans le plancher à quelques mètres de là (5). Utilisez le catouchouc pour extraire Chump du sol.

2) RECUPERER LE PARAPLUIE:

Employez votre écu afin de dévisser le crochet du mur (6), puis fixez ce dernier au bout de la corde (7). Envoyez maintenant Chump soulever le contrepoids (8), ce qui fait descendre la corde et le crochet dans la cale. Dès que cette dernière remonte, Blount doit se saisir du parapluie qui y est accroché. Et voilà !

3) RECUPERER LA DENT:

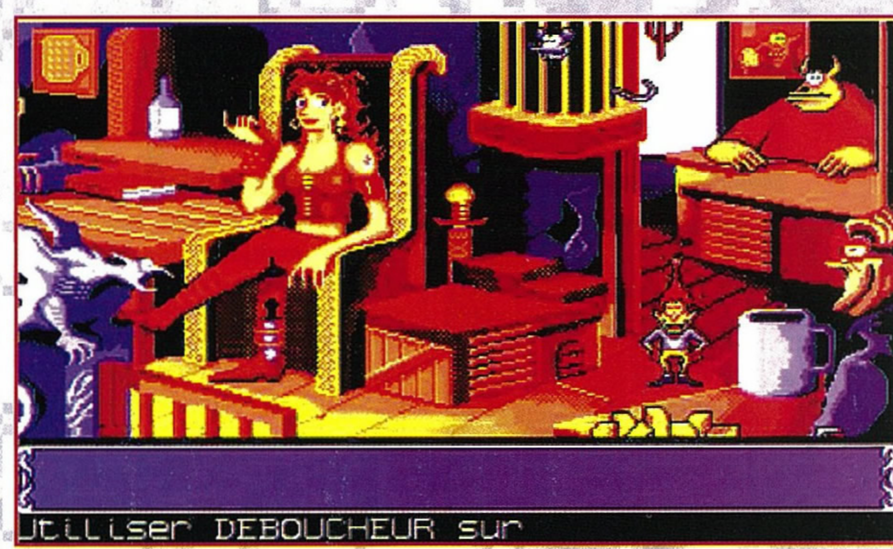
L'objet de votre convoitise se trouve là (9), tout en haut, hors d'atteinte. Pour la récupérer, vous aurez à nouveau besoin de Chump. Placez Blount sur la main droite (10) et amenez Chump sur la dalle (11). Faites-le sauter trois fois sur la dalle et la main propulsera Blount en l'air, vous pourrez ainsi vous saisir de la dent.

4) ON S'EN VA ! :

Voilà, il ne vous reste plus qu'à fixer le parapluie, en guise de parachute, dans un interstice du tonneau (12), puis à cisailler la corde qui vous retient à l'aide de la dent, et en route pour de nouvelles aventures !

Chacune des "scènes" de cette aventure fait plusieurs écrans de large, les décors scrollant sous les injonctions de la souris. Comme d'habitude, il s'agit de collecter un certain nombre d'items, afin de les utiliser ailleurs pour résoudre les énigmes. Il est un peu dommage que l'utilisation desdits objets soit parfois un peu tirée par les cheveux, ce qui amène le joueur, lorsqu'il se retrouve bloqué, à essayer tous les objets en sa possession un peu n'importe, ou jusqu'à trouver la bonne combinaison. Par contre, la réalisation de Goblins est tout à fait réjouissante. Si les graphismes sont relativement bons (je regrette un peu les nombreux tramages de couleurs qui fleurent bon le transcodage direct PC/Amiga, il aurait fallu retravailler un peu tout cela sous Amiga), dans un style très dessin animé, c'est surtout dans le domaine de l'animation que le soft marque des points. En effet, Blount rit, pleure, grogne, fait des grimaces, se tire une balle dans la tête, avale des cachets d'aspirine, bref, il n'arrête pas de faire le clown. Pratiquement chacune des actions entreprises donne lieu à une mini-scénette rigolote remarquablement fluide et rapide. Le tout est soutenu par des bruitages d'excellente qualité, car le jeu est littéralement bourré de petits samples venant renforcer les effets comiques. Les musiques, amusantes au début, deviennent rapidement agaçantes, mais il est possible de les activer ou désactiver à volonté, ce n'est donc pas gênant. En fait, le principal reproche que l'on puisse faire à ce soft, par ailleurs très bon, concerne la gestion des accès disquettes entre les scènes, assez longs. Le comble étant de constater que le logiciel, qui tient tout de même sur 6 disquettes, ne comporte aucun programme d'installation sur disque dur ! Voilà une erreur qu'il ne faudra pas renouveler. A part cela, si vous avez envie d'un bon jeu de réflexion très rigolo, vous pouvez y aller, Goblins ne vous décevra pas.

Pinky



Géant parmi les lilliputiens il y a quelques minutes, Blount est à présent devenu minuscule. Ce qui n'a pas l'air de le contrarier, du reste.



RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173

La sous-exploitation a encore frappé ! En dehors d'une animation plus rapide, The Chaos Engine AGA est identique à la version Amiga. Une première ombre sur le bilan, jusque-là immaculé, des Bitmap Brothers.

Chiantes comme la pluie, ces grenouilles géantes se tiennent en dehors de votre ligne de mire, avant de bondir brusquement sur vous.

UN CHAOS ENGINE... TONIQUE !

Pas de doute, nous sommes là en présence d'un soft résolument orienté arcade, et de l'authentique, pleine de bruit et de fureur, sang et destruction à tous les étages. La cause de tous vos soucis est un savant, dont le génie n'a d'égal que la démence. Sa dernière invention se nomme le Chaos Engine, et sème une pagaille phénoménale partout autour de lui. Bref, il faut à tout prix détruire cette diabolique machine, avant que son effet ne se propage sur toute la surface du globe. Un tandem de héros, dûment estampillés "sauveurs du monde", va donc se mettre en route afin d'annihiler cette redoutable menace. Six personnages vous sont proposés, afin de former votre duo. Résistants, intelligents et dociles, les poneys sont d'un dressage facile. Chacun dispose de compétences diverses, d'avantages et d'inconvénients, aussi vous faudra-t-il veiller à former une équipe complémentaire. Vous parcourez de larges niveaux en vue aérienne, grâce à un scrolling multidirectionnel. Pour les plus anciens d'entre vous, cela ressemble à un Gauntlet, en beaucoup plus beau, car les graphismes sont d'une grande finesse, avec un style très kitsch, rappelant par moment un peu "Métropolis", de Fritz Lang. Le but est de retrouver votre chemin dans ce dédale, jusqu'à la sortie, après avoir activé au préalable des "nodes", colonnes de pierre parfois bien dissimulées. Pour en terminer avec le chapitre des satisfecits, précisons la grande qualité de la bande son de Chaos. Sur fond de techno, vous aurez droit à des bruitages très réussis, les détonations, ahanements de vos ennemis lorsqu'ils sont touchés, voix digits commentant la partie et chants d'oiseaux dans les arbres.

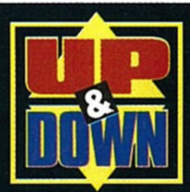
MINDSCAPE FAIT DU VIEUX AVEC DU VIEUX

En fait, la seule déception concernant Chaos Engine, vient de la qualité de l'adaptation elle-même. En effet, dix mois se sont écoulés depuis la parution de la version Amiga "classique", et on se demande réellement à quoi ce temps à été employé. Le jeu est, à peu de choses près, le même que son prédécesseur, la palette de couleurs exploitée est la même. Où sont passées les 256 teintes du mode AGA ? La résolution est également identique, et aucun sprite géant ne vient égayer le tableau. Ah, si, tout de même, les ralentissements que déplorait Seb dans le test de Chaos Engine (Joystick 35) ont disparu, et l'action est encore plus rapide qu'avant, mais cela est dû, à mon sens, davantage à la rapidité du processeur qu'à une quelconque optimisation de la programmation. Un excellent jeu tout de même, à acheter d'urgence si vous ne possédez pas déjà l'ancienne version.

Pinky

SUR A 1200/ 4000 • EDITEUR MINDSCAPE

THE CHAOS ENGINE



▲ La variété des personnages proposés donne une longue durée de vie au jeu.
▲ Les parties disputées à deux sont vraiment très drôles, on passe son temps à se faire les pires crasses, à essayer de ramasser les bonus durement gagnés par son partenaire.
▲ Lors d'une partie en solitaire, le joueur est tout de même assisté par un second personnage, sous le contrôle de l'ordinateur. Original !
▼ A mon avis, les programmeurs de la version AGA ont pris dix mois de vacances, en faisant croire à leurs patrons qu'ils bossaient activement.



C'est depuis cet écran, accessible tous les deux niveaux, que vous faites évoluer vos personnages, grâce à l'argent amassé.

85%

GRAPHISME 16 | BRUITAGE 17 | MUSIQUE 16 | ANIMATION 16 | DUREE DE VIE 16 | MANIABILITE 18 | ORIGINALITÉ 18

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173

JESSICO

Nous tenons à votre disposition plus de 1000 autres références. Contactez-nous

"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

JEUX PC

ACES OVER EUROPE	309
ACES OF PACIFIC	299
AIRBUS A320 USA	299
ALIEN BREED	239
BATTLE OF TIMES	279
BODY BLOWS	259
BURNING RUBBER	259
CAMPAIGN 2	309
CANON FODDER	NC
CARLOS	269
COMMANCHE MAX.OVERKILL	359
COMBAT CLASSICS2	269
COMPANIONS OF XANTH	299
CYBER RACE	319
DAY OF TENTACLE	309
DOGFIGHT	259
DRACULA	299
DREAMLANDS	239
DUNGEON HACK	309
ELITE 2	289
EYE OF BEHOLDER 3	299
F15 STRIKE EAGLE 3	309
FIELDS OF GLORY	289
FANTAZY EMPIRE	299
FAT MAN	199
FIRE AND ICE	229
FLASHBACK	239
FLIGHT SIM 5 VF	339
FLIGHT SIM TOOLKIT	419
FOX COLLECTION 3	289
FUN RADIO 4	309
SCEN FS5 PARIS	199
SCEN FS5 SAN FRANCISCO	199
FREDDY PARKHAS	259
FUN RADIO4	279
FURY OF THE FURIES	259
GABRIEL KNIGHT	299
GENESIA	229
GOAL	279
GOBBLINS3	329
HIRED GUNS	319
IN EXTREMIS	269
INCA2	359
INDY CAR	299
INNOCENT	329
JURASSIC PARK	249
KINGMAKER	319
KIRANDIA 2	319
LANDS OF LORE	299
LEISURE SUIT LARRY6	329
LEMMINGS 2	259
LEMMINGS XMAS	119
LITIL DIVIL	269
LORDS OF POWER	359
MASTER OF ORION	369
MIGHT AND MAGIC5 VF	289
MORTAL KOMBAT	299
NHL HOCKEY	289
OSCAR	229
PLAYBOY DATE BOOK	NC
PIRATES GOLD	299
POLICE QUEST4	329
PREMIER MANAGER 2	259
PRINCE OF PERSIA2	239
PRIVATER	339
QUEST FOR GLORY4	329
RALLY GT	289
ROBINSON REQUIEM	NC
RYDER CUP GOLF	259
SABRE TEAM	289
SAM & MAX	329
SHADOW CASTER	299
SILVERBALL	229
SIMON THE SORCERER	339
SPACE HULK	279
SPACE LEGENDS	279
STARLORD	319
STAR TREK 2	339
STREETFIGHTER2	169
STRIKE COMMANDER	289
STRIKE QUAD	309
STRONGHOLD	269
SUBWAR 2050	269
SYNDICATE DATA DISK	159
TERMINATOR RAMPAGE	289
TFX	319
ULTIMA 8	349
UMS COMPILATION	369
WING COMMANDER ACADEMY	249
WINTER OLYMPICS	259
WIZARDRY7	329
X WING	349
X WING + DATA 1+2	669

JEUX AG - ST

	ST	AG
ALFRED CHICKEN		199
ALIEN BREED2		239
AIRBUS A320		239
APOCALYPSE		229
B17	239	239
BATTLE OF TIMES		229
BART VS WORLD	219	219
BLACK SECT	199	229
BLUES BROTHERS JUKE BOX		269
BODYBLOWS GALACTIC	NC	259
BODY BLOWS GALACTIC A1200		259
BRUTAL SPORT FOOT	NC	259
BUBBA & STICKS		199
CAMPAIGN 2		299
CANNON FODDER	249	249
CARLOS	259	259
CHAOS ENGINE	189	199
CHAOS ENGINE A1200		199
CIVILISATION	219	259
COMBAT AIR PATROL		219
COMBAT CLASSICS2	NC	269
COOL SPOT		289
CYBERPUNK		199
DARKMERE	269	269
DENIS LA MALICE		199
DENIS AMIGA1200		219
DIGGERS 1200		229
DISPOSABLE HEROES	NC	199
DREAMSLAND	219	219
DUNE2		249
ELFMANIA		249
ELITE2	269	269
F117A	NC	269
FLASHBACK		219
FOX COLLECTION 2	279	279
FOX COLLECTION 3	289	289
FUN RADIO 4	279	279
FURY OF THE FURIES	NC	219
GENESIA	239	239
GLOBDULE	NC	269
GOAL	209	219
GOBBLINS3	269	269
HIRED GUNS		239
INNOCENT		239
ISHAR2	239	239
JACK THE RIPPER		359
JURASSIC PARK		199
JURASSIC PARK A1200		209
KING MAKER	249	249
KING QUEST6		269
KRUSTY FUN HOUSE		229
LAMBORGHINI		269
LEGACY OF SORASIL		219
LEGEND OF VALOUR	269	269
LEMMINGS XMAS		119
LEMMINGS 2	219	219
LORDS OF POWER		309
LOTUS TRILOGY		239
MAGIC BOY	239	239
MAELSTROM		289
MONKEY ISLAND 2		339
MORTAL KOMBAT		239
OM SUPER FOOT		199
OSCAR		229
PINBALL SPECIAL EDITION		229
PREMIER MGR 2		239
RABBIT ALWAYS RUN		269
RALLY		239
RYDER CUP GOLF		259
SECOND SAMURAI		279
SIMON THE SORCERER		269
SOCCER KID		219
SPACE HULK		259
SPACE LEGENDS		259
STAR TREK 25TH ANNIV A1200		299
SUPER LEAGUE MANAGER		229
SYNDICATE		259
SYNDICATE DATA		159
TFX A1200		219
THE PATRICIAN	229	229
THEATRE OF DEATH		249
TURRICAN3		239
TWILLIGHT 2000		289
UMS COMPILATION		369
URIDIUM2		189
WING COMMANDER 1200		289
WING COMMANDER		249
WINTER OLYPICS		259
WIZ AND LIZ		269
YO JOE		209
ZOOL	189	
ZOOL2		239

AMIGA CD 32

CONSOLE CD32 +2JEUX	2400
JOYPAD	199
ALFRED CHICKEN	219
ALIEN BREAD	149
AMERICAN FOOTBALL	249
ARABIAN NIGHTS	119
BRUTAL SPORT FOOT	249
BUBBLE+SQUEAK	259
CAPTIVE 2	259
CASTLE2	249
CHAOS ENGINE	229
DANGEROUS STREET	239
DEEP CORE	219
DEFENDER OF CROWN	269
DEGENERATION	199
DENIS	229
DONK	269
F17 CHALLENGE	249
INTER OPEN GOLF	259
JAMES POND 2	189
JOOHN BARN S FOOT	119
JURASSIC PARK	259
LABYRINTH OF TIME	189
LEGACY OF SORASIL	219
LOTUS TURBO TRILOGY	229
MICROCOSM+CADEAU SURPRISE	359
MORPH	189
NIGEL MANSELL	239
OVERKILL- LUNAR C	219
PINBALL FANTASY	229
PIRATES GOLD	239
QWACK	149
RYDER CUP GOLF	229
SEEK & DESTROY	199
SENSIBLE SOCCER	199
SLEEPWALKER	219
SUMMER OLYMPICS	209
SURF NINJAS	249
TFX	NC
TROLLS	219
URIDIUM 2	229
UTOPIA 2	269
WHALES VOYAGE	239
ZOOL	209

UTILITAIRES AG - ST

	ST	AG
BUDGET FAMILLE	199	199
COMPTE CHEQUE	249	249
COPIEUR A2000 SYNC. EXPRESS		399
COPIEUR SYNC. EXPRESS		299
HOME MUSIC KIT		499
HOME OFFICE DELUXE		599
KINDWORDS 3.0		439
MAXIPLAN PLUS 4.0		399
PAINTER 3D		589
AMOS 3D		349
EASY AMOS		429
AMOS PRO 1.1		599
DELUXE PAINT IV V4.0		695

IMPRIMANTES & DIVERS

CANON BJ200	2450
STAR LC100	1490
CARTOUCHE BJ 200	199
RUBAN CITIZEN 120D	59
RUBAN DMP 200/..../3160	59
RUBAN STAR LC10 COULEUR	99
RUBAN STAR N&B	59
DRIVER STAR LC10/LC200	249
SUPPORT MONITEUR 14"	139
BOITIER BD 103L 100X3.5"	79
ETIQUETTES 3.5"x100	30

ACCESSOIRES PC

H.P. SOUNDMATE 1	159
JOYPAD QF5	119
JOYSTICK TOPSTAR	259
JOYSTICK COMMANDER	229
SOUNDBLASTER 2.0 Deluxe	569
SOUNDBLASTER PRO Deluxe	809
SOUNDBLASTER 16 ASP MCD	1689
SOURIS PC 3 boutons + tapis	119

SUPER PROMO

- * Carte Full Motion Video FMV AG1200 — 1650
- * Pack Amiga — 250 (au lieu de 570)
  (MultiPaint, Print Studio2, Arena 2000, Bien Débuter A500+/A600)
- * Modem A1200/2000/4000 — 869
- * A1200 + Dynamite — 2749
  (Wordworth, Deluxe Paint4, Print Master, Oscar, Denis)
- * Filtre Ecran 14' Verre — 569
  Anti Statique, Anti Radiation, Anti Reflet
- * Pack Pro Audio Spectrum 16 — 949
  Pro Audio 16, Dynausore, Enceintes Zx55

CD-ROM

LECTEUR DOUBLE VITESSE	1690
360 COMPIL	359
ADIBOU EDUC.	312
CHESS MASTER PRO	289
CONSPIRACY, KGB	389
DARK SUN	349
DIGITAL LOVE	NC
DUNE	349
GABRIEL KNIGHT	389
GOBBLINS3	389
GOLDEN 7	449
EYE OF THE BEHOLDER TRIL.	359
INCA 2	369
IRON HELIX	359
JACK THE RIPPER	399
KYRANDIA	359
LABYRINTH OF TIME	369
LAURA BOW2	279
LEISURE SUIT LARRY6	389
LEMMINGS OH NO	289
LORD OF RINGS	359
LOST IN TIME	369
MICROCOSM	369
OSCAR	239
REBEL ASSAULT	339
RETURN TO ZORK	339
SECRET WEAPON OF LUFT	329
SPORT BEST	389
STARWAR CHESS	369
SUPER STRIKE COMMANDER	359
THE PATRICIAN	369
WINTER OLYMPICS	289
WORLD OF XEEN	379

DIGITAL VIDEO FMV

FILMS

BLACK RAIN V.O.	179
STAR TREK 6 V.O.	179
TOP GUN V.F.	179
LES NUITS FAUVES V.F.	179
OCTOBRE ROUGE V.O.	NC
PATRIOT GAME V.O.	NC

CONCERTS

BRIAN ADAMS	139
BON JOVI KEEP THE FAITH	149
A. LLOYD VEBBER	139
ERIC CLAPTON	NC
TINA TURNUR RIO 88	NC
STING 10 SUMMONER'S TALES	NC

ACCESSOIRES AG - ST

CRAYON OPTIQUE A500/+	299
KONIX SPEEDKING	89
KONIX SPEEDKING AUTO.	99
KONIX NAVIGATOR	109
MANTA RAY	99
QUICKJOY SUPERBOARD	129
QUICKJOY MEGASTAR	219
QUICKJOY TOPSTAR	199
QUICKJOY 6 JETFIGHTER	99
DISK NETTOYAGE 3".5	39
VIDI AMIGA 12RT	1690
VIDI AMIGA 24RT	2790
SOURIS GENIUS	199
CABLE PERITEL	119
DOUBLEUR BUS DISC DUR / MK3	159
ALIMENTATION A600/500/500+	389
EXTEN. 1MO A500+	399
EXTEN. 1MO A600 + HORL.	499
EXTEN. 512K A500.	249
EXTEN. 512K + HORL A500	299
EXTEN. 1.5 MO + HORL A500	899
SWITCH SOURIS/JOYSTICK	199
ADAPT.4 JOYSTICKS	75
LECTEUR INTERNE A500	490
LECTEUR EXTERNE 3.50"	615
INTERFACE MIDI 3+1 AG	199
ETIQUETTES 3.50" LES 100	30
BOITIER JSY100 = 100X3.50"	59
MICRO KIT NETTOYAGE	99
BOITIER POSSO 75 DSK	99
BOITIER POSSO 150 DSK	139
TAPIS SOURIS	39

UTILITAIRES PC

HOROSCOPE CHINOIS WIND	99
BECKER PAGE 4	995
CIEL DOS ou WINDOWS	969
DEMO MAKER	149
QEMM 7.0	1079
LA BIBLE PC + disk	440
LIVRE MULTIMEDIA+CDROM	295
NORTON COMMANDER 3.0	999
NORTON SPEEDCACHE	699
STACKER 3.1 DOS	559
STACKER 3.1	939

BUDGET ST / PC / AMIGA

AG = AMIGA - ST = ATARI - PC = PC
**** = AG, PC & ST*

1ST DIVISION MANAGER (ST,AG)	109
688 SUB ATTACK (AG, PC)	149
AIR SUPPORT (ST,AG)	159
ALIEN BREAD 92 (AG)	119
CARDIAXX (AG)	129
CENTURION (AG)	129
CHUCK YEAGER (PC)	169
F15 STRIKE EAGLE 2 (***)	189
F17 CHALLENGE (AG)	139
F 19 STEALTH FIGHTER (***)	169
F29 (PC,AG)	169
HOOK (***)	139
INDI. JONES LAST CRUSADE (***)	159
INDY 500 (AG, PC)	159
KNIGHTMARE (***)	159
KNIGHT OF THE SKY (***)	189
LAST NINJA 3 (AG, ST)	139
LEGEND (AG, ST)	159
LEGEND (PC)	189
LINKS CHALLENGE (AG)	169
LOTUS 2 TURBO CHAL (AG, ST)	119
M1 TANK PLATOON (***)	169
MEGA TWINS (AG, ST)	129
MIG 29 (***)	149
OPERATION HARRIER (***)	129
OPERATION STEALTH (***)	149
PINBALL FANTASY (AG)	149
PIRATES (***)	129
POPULOUS (***)	139
PRINCE OF PERSIA (***)	129
PROJECT X (AG)	129
QWAK (AG)	139
RBI BASEBALL (AG)	129
ROBIN HOOD (PC)	159
SIMANT (PC,AG)	159
SPEAR OF DESTINY (PC)	169
STREET FIGHTER 2 (***)	159
TEAM SUZUKI (ST, PC)	129
TEST DRIVE 2 (AG,PC)	149
THE IMMORTAL (***)	119
UTOPIA (PC)	139
WING COMMANDER (PC)	169

Attention risque delais sur les budgets

ACTION REPLAY PC

- VIES INFINIES AUTOMATIQUES
- GELER, SAUVEGARDER, REPRENDRE LE JEU
- SAISIE D'IMAGES FORMAT PCX
- CHOISIR LES COULEURS, RALENTIR LE JEU
- SAUVEGARDE MEMOIRE VERS DISK
- COMMANDES DOS: DIR, FORMAT, SAVE
- SCANNER DE VIRUS

INCROYABLE

* PC & Compatibles 529
Mais Aussi * AG 500/500+/1000 499
* AG 2000 599

KIT CD

PUISSANCE 16 3419

CD-ROM PANASONIC
(DOUBLE VITESSE, MULTI SESSION COMPATIBLE CD-PHOTO, CHARGEMENT PAR CADDY)
+ **SOUND BLASTER 16**
+ **LOGICIELS UTILITAIRES**
+ **TEMPRA ACCESS + 7TH GUEST**
+ ***REBEL ASSAULT***

REF.	PAR 10	PAR 20	PAR 50
3" 1/2DF HD Préformatées DOS (PC)	69 F	130 F	300 F
3" 1/2 DF DD Pour ST, AG & PC	65 F	120 F	275 F

Commandez par :

☎ **93.97.22.00** · MINITEL **3615 JESSICO**

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT	30
		TOTAL	

PORT :		
LOGICIEL JEUX		30 F
	IMPRIMANTES + CONSOLES	60 F
	UTILITAIRES + ACCESSOIRES	30 F
	ORDINATEUR	100 F
	DOM TOM + ETRANGER	60 F

PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

❑ Je joins un chèque ou mandat lettre — 2/02
❑ Je paie à réception au facteur + 27 F
❑ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue CB
date d'expiration ....
NOM .... PRENOM ....
N° ET RUE ....
VILLE .... CODE POSTAL
SIGNATURE OBLIGATOIRE
FAX : 93.97.07.00
votre ordinateur :
votre téléphone :

Prix Modifiables Sans Préavis, Dans La Limite des Stocks Disponibles



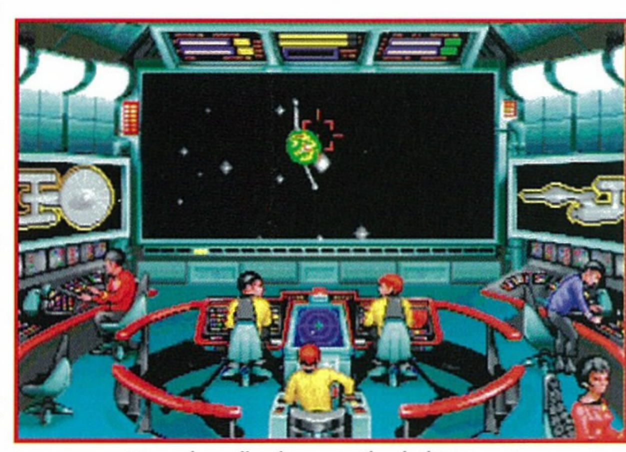
Les objets portés par l'équipe sont dans le même menu. Pour les utiliser, on clique sur l'objet puis sur la partie de décor où l'on souhaite agir.

Les dialogues se font sous la forme d'un questionnaire à choix multiple.



Après un premier volet attachant quoique un peu court, les aventures de Kirk et compagnie bénéficient d'une suite un peu plus riche. Vitesse de croisière, Monsieur Scott.

Pom, pompom. Euh, do, fa, si bémol, la... Pfft ! C'est galère d'essayer de chanter un truc à un lecteur. Bon, imaginez la musique de Star Trek, la voix "années soixante" qui dit en français "Espace... Frontière de l'infini" et vous voilà dans le bain, prêt à reprendre du service après deux ans, date de sortie du premier volet de ce jeu attachant (quoique imparfait). Quand je dis deux ans, c'est en coordonnées espace-temps réel, parce que dans le scénario, il s'est passé cinq ans. Qu'importe, puisque l'USS Enterprise NCC 1701 et son équipage sont toujours sur le pont, bien déterminés à partir à l'assaut de mondes inconnus. Par rapport à la première partie, le jeu a été amélioré, bien que le résultat ne soit pas encore parfait. L'interface reste peu pratique et le jeu un peu court, même si les 8 missions semblent être plus complexes à résoudre. Cela dit, par une curieuse alchimie propre à la série, l'ensemble est plaisant, que l'on soit fana de la série ou non. Comme à la télé, le jeu est constitué de plusieurs "épisodes". Au début de chacun d'entre eux, l'Enterprise file sur un fond étoilé sur lequel se superpose le générique. On avait reproché au premier volet de mélanger scènes d'arcades (combats spatiaux) et aventures. Du coup, Judgment Rites permet, en début de partie, de choisir parmi trois niveaux de difficulté. Au niveau le plus simple, pas de combats spatiaux mais de l'aventure pure (puisque Star Trek est de toute façon un jeu d'aventure) ; aux deux autres niveaux, plus ou moins de combats. Ces derniers, bien qu'en 3D, sont plutôt légers et le ciel étoilé paraît bien vide tandis qu'on cherche un adversaire minuscule (mais très fin) ou subitement énorme (mais avec des pixel gros comme des pommes de terres floues). Pendant un combat, on peut tirer (laser ou torpilles photons), changer la vitesse de l'Enterprise, faire marche arrière et demander à Scotty de réparer. Le principal défaut de ces scènes d'action est qu'elles sont assez longues, les vaisseaux étant très costauds (surtout les adversaires). Enfin, si le cœur vous en dit... Exit de l'arcade et en route pour l'aventure : tout commence comme il se doit dans la salle de contrôle. Sont présents le capitaine Kirk, Spok, Mac Coy, Tchekov, Uhura et Scotty. Chacun de ces personnages a une fonction précise dans le vaisseau et en cliquant dessus, on accède à un menu : Uhura reçoit et envoie les mes-



Dans la salle de contrôle de l'Enterprise, chaque poste de travail donne l'accès à des menus de commandes.

En cours de jeu, des scènes non interactives dynamisent la présentation générale.

STAR
J U D G M E N

GRAPHISME 16	BRUITAGE 14	MUSIQUE 14	ANIMATION 14	MANIABILITÉ 13	DURÉE DE VIE 14	ORIGINALITÉ 10

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173

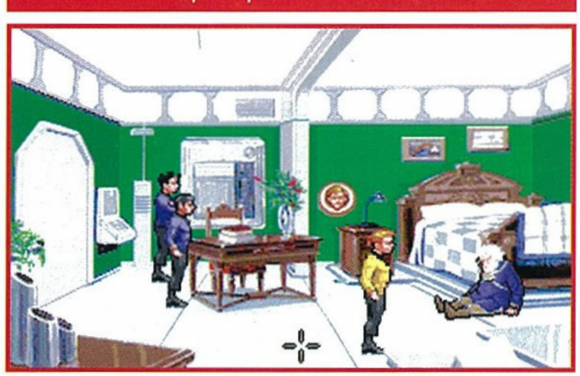
sages radio, Spok est le conseillé scientifique. Il peut utiliser l'ordinateur de bord, qui comporte une base de données fort utile à la compréhension de certains messages radio ou des énigmes. Scotty gère la vitesse de l'Enterprise et en cas de combat, peut réparer les parties du vaisseau endomagées. Enfin, Tchekov permet de mettre les boucliers et d'enclencher les armes et Mac Coy, le médecin, soigne les corps et les âmes.

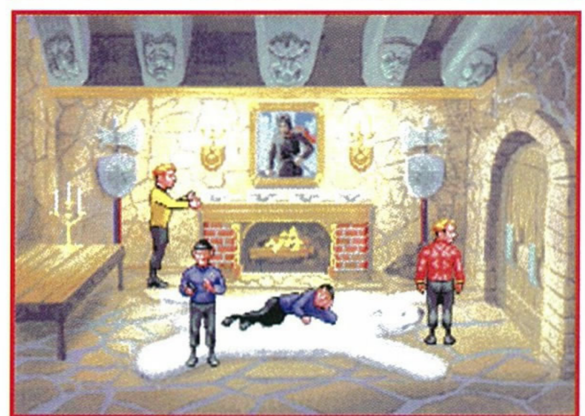
Généralement, un épisode. Oups ! une mission commence ainsi : un appel de l'extérieur est retransmis sur l'écran de la salle de contrôle. Par un système de QCM (Questionnaire à Choix Multiple), on discute avec l'interlocuteur afin de savoir ce qu'il désire.

SPOK À L'INTER... TITRE

Au terme de la discussion, on se retrouve avec une destination. Le temps de jeter un œil dans le manuel, afin de cliquer au bon endroit de la carte de navigation (sinon on termine aux mains des pirates de l'espace et en route. Nouveauté : des scènes non interactives permettent d'admirer de superbes animations 3D. Ensuite, c'est parti et on se retrouve bientôt à pied d'œuvre. Le logiciel détermine lui-même les personnes qui ont été transportées sur le lieu de la mission. Sur place, on bénéficie alors d'un jeu d'aventure de présentation classique, de type Sierra. Hélas ! l'interface est pour le moins étrange, ce qui n'est pas très suprenant de la part d'Interplay qui n'est pas le champion des menus (souvenez-vous de l'interface de Lord of the Rings ou de celle de Bard's Tale). Rien de très grave ni de rédibitoire, cependant : c'est juste pénible. A l'aide la souris, on peut prendre, utiliser, parler et regarder et se déplacer en cliquant sur un lieu. Toutes les options peuvent agir sur un personnage, un élément de décor extérieur et les deux dernières sur un membre de l'équipe. L'inventaire est commun et pour utiliser l'un des objets portés (Phaser, Tricorder, Intercom, Medikit, etc.), il suffit de cliquer sur utiliser, de choisir le personnage et enfin l'objet. Le tricorder (meilleur ami de l'explorateur spatiale comme il est dit dans le jeu), est l'outil de prédilection de Spok. Il permet d'analyser les objets afin de connaître leurs fonctions cachées. Une fois qu'une action est faite, les personnages parlent d'eux-mêmes.

Tout à fait fidèles à la "ligne du partie", les décors kitchs ne manquent pas dans certaines missions.



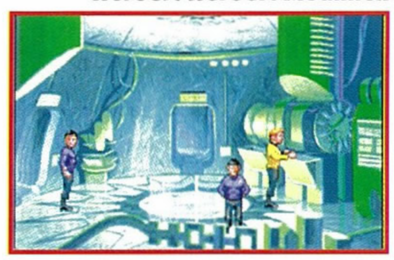


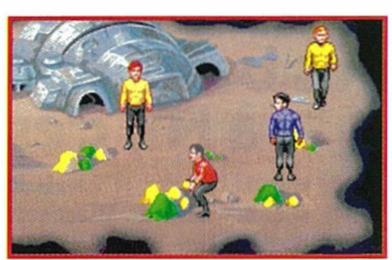


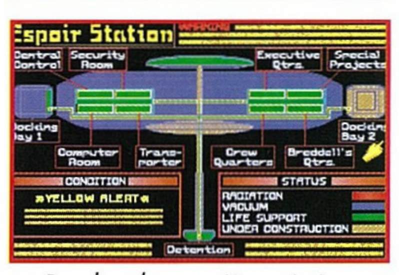
KIRK KITCH TOC

Comme dans le premier volet (et la série), les dialogues entre Kirk, Spok et Mac Coy sont particulièrement amusants, les personnages s'envoyant en permanence des vacheries. Parfois, il faut parlementer avec des personnes de rencontre au moyen de QCM et d'autre fois, savoir jouer du laser. Dans ce cas cependant, pas d'arcade. Il suffit juste de ne pas traîner pour sélectionner l'arme et de cliquer sur l'adversaire. Suivant les cas, on devra utiliser un phaser rouge (pour tuer) ou vert (pour étourdir). Bien plus que dans le premier volet, Judgment Rites permet de retrouver avec plaisir l'aspect kitch et ringardos qui plaît tant dans la série télévisée. J'ai toujours soupçonné Paramount d'utiliser ses vieux stocks de décors dans la série, ce qui expliquerait le nombre considérable d'épisodes basés sur des voyages dans le temps, genre peplum ou western. Bref, certaines missions du jeu sont de la même veine et l'on se retrouve dans une ville de l'Ouest ou même au Moyen Age dans un château digne de celui de Lord British. Techniquement, le jeu est assez étrange. Le graphisme est tantôt moche tantôt agréable. Côté sons, les bruitages sont généralement de qualité, puisqu'il s'agit de digitalisation de ceux de la série (sauf le téléporteur, grrr!). La musique, elle, dépend de la carte utilisée. Sur Soundblaster, c'est plutôt réussi. En final, on se retrouve avec un ensemble hétéroclite mais très attachant. Comme la série télé Star Trek, finalement...

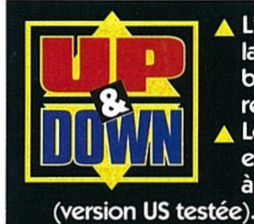
Herbert Herbert Moulinex







Pendant la première mission, ce plan permet de se rendre dans les différentes salles de la station Espoir.



▲ L'esprit de la série est bien reproduit.
▲ Le jeu est en français à l'écran (version US testée).
▲ Les voix digitalisées en français, pendant l'intro et à la fin du jeu, sont d'excellente qualité.
▼ C'est encore un peu court (8 missions), surtout en regard des 27 Mo de données.
▼ La musique MT32 est assez moyenne.
▼ Spok dirait de l'interface qu'elle est peu logique.

...R TREK
JUDGMENT RITES

85%

SUR PC • EDITEUR INTERPLAY

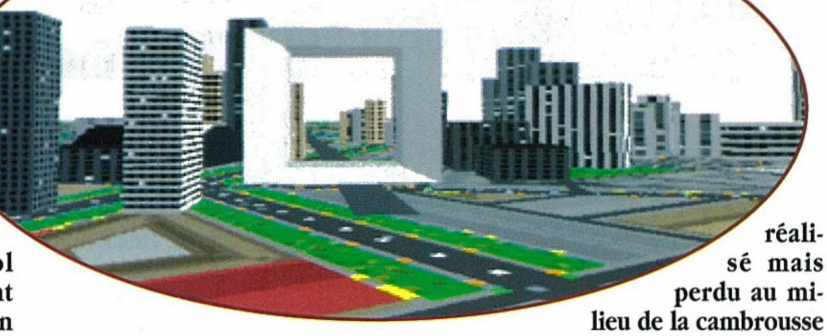
RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173

MICROSOFT PARIS

SUR PC • EDITEUR MICROSOFT

Après la grosse pomme, Microsoft se lance à l'assaut de la Ville Lumière : Paris. Contrairement à NY, c'est très beau. Contrairement à NY, c'est très lent.

Le mois dernier, je testais le scenary disk de Microsoft dédié à New York. Ce mois-ci, refelemele avec Microsoft Paris. Contrairement aux décors BAO (chicago) qui utilisent de véritables photos satellites, Microsoft s'en tient à une technique plus classique, qu'on retrouve dans le reste des décors de FS contenus sur le programme original. Seul changement : les détails sont beaucoup plus fouillés. Hélas, le résultat est assez décevant. Si le programme tient sur une seule disquette, il n'en demeure pas moins extrêmement gourmand en ressources. Du coup, le survol de paris est pour le moins saccadé. Testé sur un 486 VLB équipé de 16 Mo de RAM, dont 8 configurés en XMS avec une qualité d'affichage et de clignotement moyenne pour un affichage SVGA 256 couleurs, ce scenary disk est d'une lenteur redoutable. Surtout, le logiciel se gèle de manière intempestive dès que de nouveaux éléments de décors apparaissent. Seul moyen de s'en sortir : le RAM disque, mais tout le monde n'a pas autant de mémoire. Reste que les décors ont été extrêmement soignés. Le survol de la capitale permet de découvrir des dizaines de monuments, d'une beauté rare : Notre-Dame et ses vitraux, La Défense, la Tournifel et autre Centre Beaubourg. En ce qui concerne les aéroports, c'est un peu décevant. Le Bourget est bien réalisé, mais Roissy paraît assez désertique, peu de bâtiments au sol ayant été reproduits (manquent surtout les aérogares 1 et 2 !). On retrouve naturellement Orly, Toussus-le-Noble (nouveauté par rapport à FS4) et Melun, ce qui fera plaisir à ceux qui volent "en vrai" dans la région parisienne, mais hélas, le reste des pistes reste inchangé. En plus de Paris, la disquette comporte également le château de Versailles, superbe avec ses jardins ainsi qu'Euro Disney, bien réalisé mais perdu au milieu de la cambrousse en damier habituel. Bref, c'est beau, mais trop lent et surtout beaucoup plus touristique qu'aéronautique. Les monuments, c'est beau mais il eût été préférable de pousser le détail côté aéroports, d'autant que côté animation, on ne peut pas dire que ces derniers soient très fréquentés.

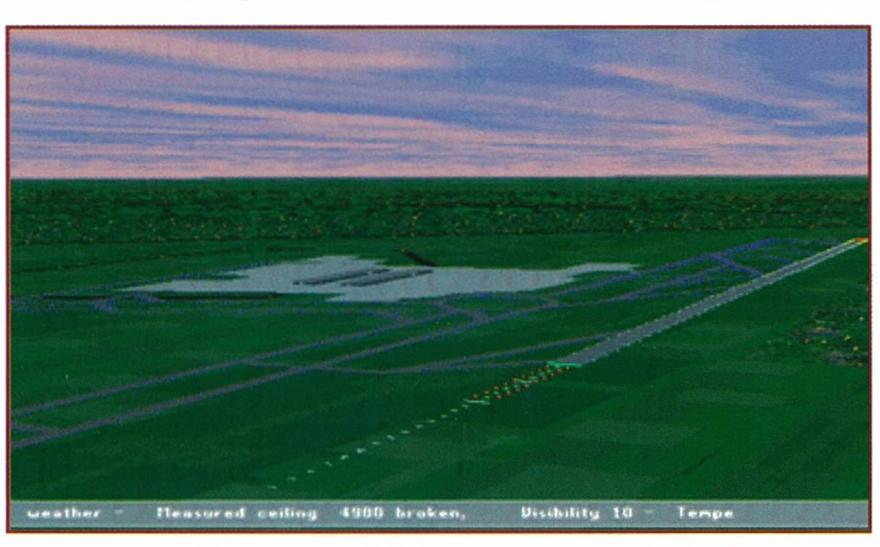




Moulinex

UP & DOWN

- ▲ Une disquette, pas de quoi engorger votre disque dur.
- ▲ Le manuel est bien fait.
- ▲ Les détails au sol sont superbes.
- ▼ Une demi-douzaine d'aéroports refaits, c'est peu.
- ▼ C'est d'une lenteur redoutable.





GRAPHISME	BRUITAGE	MUSIQUE	ANIMATION	MANIABILITÉ	DURÉE DE VIE	ORIGINALITÉ
14	-	-	14	10	19	-

NEOCOM
S I M U L A T I O N

TEL : (1) 49 59 88 89 — Ouvert du Lundi au Vendredi de 10h00 à 12h00 et de 14h00 à 19h00 — FAX : (1) 49 59 86 32

LOGICIELS DU MOIS

Flight Simulator 5	390 FF	Flight Facility Starter	249 FF	A.T.P.	390 FF
Add On FS5 - Washington	290 FF	Falcon 3.0 miss. (Fighting Tiger)	210 FF	U.S.A. East (Add On ATP)	N.C.
Add On FS5 - New York	290 FF	Mig 29 - Add on Falcon 3.0	290 FF	U.S.A. West (Add On ATP)	N.C.
Add On FS5 - San Francisco	290 FF	Super VGA Harrier	390 FF	Flight Light (Add On ATP)	N.C.
Add On FS5 - Paris	290 FF	Aces Over Europe	290 FF	CD-ROM (ATP + USA East / West)	N.C.

GAMME FLIGHT LINK ™



Module H1
7990 FF



Palonnier
1990 FF

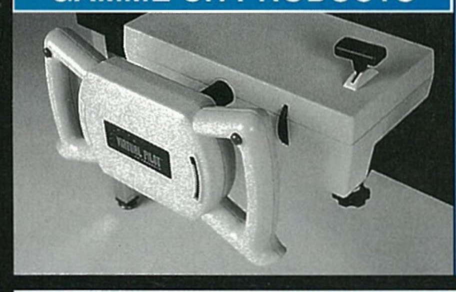


YOKE
2690 FF



Manette des gaz
990 FF

GAMME CH PRODUCTS



VIRTUAL PILOT

DIRECTION + PROFONDEUR + GAZ + TRIM

590 FF

SOUND BLASTER



S.B. 2.0
590 FF

S.B. PRO
890 FF

S.B. 16
1350 FF

S.B. 16 ASP
1750 FF

GAMME THRUTSMASTER ™



Flight Control System
690 FF



Flight Control System Pro
1090 FF



W.C.S. MARK 2
1090 FF



Rudder Control System
990 FF



Kit UPROM (WCS mark 1)
260 FF



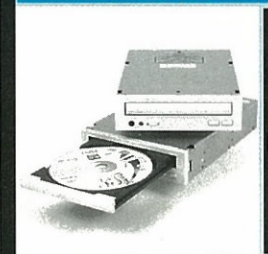
Carte Joystick A.C.M.
340 FF

ORCHID - SOUND WAVE 32



Compatible Sound Blaster
Roland MT 32
MicrosoftSoundSys.
DSP 20 Mips
32 Ko Cache
8 Mb ROM
Interf. CD-ROM
Garantie 4 ans
1750 FF

LECTEUR CD ROM ORCHID



Double vitesse
(307,2 Ko/s)
Multisession,
Compat. CD photo
Kodak CD-XA, CD-I et
HIGH SIERRA.
Compat. multimedia
1850 FF

ORCHID - GAME WAVE 32



Compatible Sound Blaster
Roland MT 32
DSP 20 Mips
32 Ko Cache
8 Mb ROM
Interf. CD-ROM
Garantie 4 ans

1150 FF

NEOCOM SIMULATION - 11/13 rue Baudin 94 200 Ivry sur Seine
Offre valable jusqu'au 31/01/94 dans la limite des stocks disponibles.

Désignation	Qté	Prix Unit.	Montant
Ces prix s'entendent TTC et Port compris		Total TCC	

Nom : ____________ Prénom : ____________
Adresse : ____________
Ville : ____________ Code Post : ____________
Tél : ____________
Règlement : ☐ Mandat ☐ Chèque (libellé à l'ordre de NEOCOM)
☐ Carte Bancaire n° : ____________
Date d'expiration : ____________
Date: Signature :

WINTER OLY

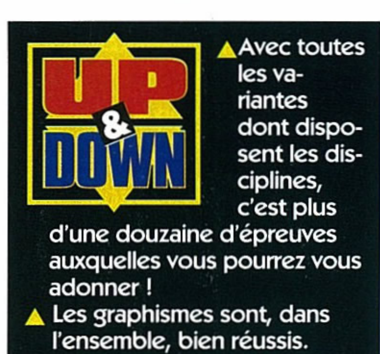


SUR AMIGA 500/1200 • EDITEUR US GOLD

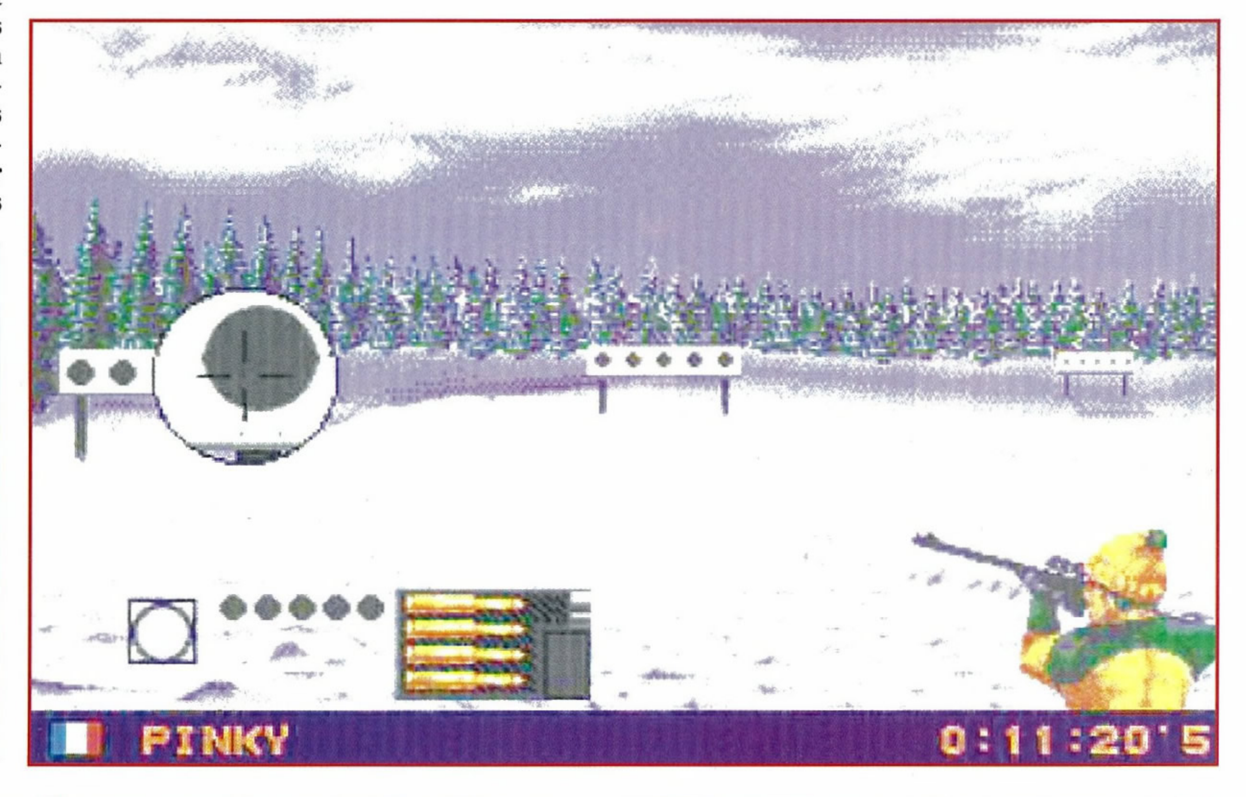
Les Jeux Olympiques d'hiver, édition 1994, sont là ! Et comme toujours, ils sont accompagnés d'une simulation "officielle" pour revivre virtuellement devant votre écran toutes les épreuves que vous avez vécues... euh... devant votre écran.



Devant l'arrivée d'un tel soft, les plus anciens d'entre vous ne pourront sans doute pas réprimer une bouffée de nostalgie. Ah, les "Games", c'est toute une ère, alors que les 16 bits prenaient à peine leur essor. Un éditeur, Epyx pour ne pas le nommer, s'était fait une spécialité de ces adaptations de disciplines oympiques. De Summer à Winter Games, qui n'a pas passé des nuits entières autour d'un écran avec quelques copains à disputer d'acharnées compétitions ? Et vous croyez une telle époque à jamais révolue ? Que nenni ! Les Jeux de Lillehammer ont fourni à US Gold l'opportunité de nous mitonner une nouvelle version de ces inusables simulations de J.O. Winter Olympics vous donne donc la possibilité d'engager jusqu'à quatre joueurs dans diverses disciplines sportives. Le choix est vaste : biathlon, descente, super G, slalom géant, slalom spécial, saut à ski,



▲ Avec toutes les variantes dont disposent les disciplines, c'est plus d'une douzaine d'épreuves auxquelles vous pourrez vous adonner !
▲ Les graphismes sont, dans l'ensemble, bien réussis.
▲ A plusieurs, c'est très fun !
▼ Les épreuves de ski sont un peu lentes. Pourquoi ne peut-on obtenir musique et bruitages de concert ?
▼ Seul, on s'en lasse assez vite.



GRAPHISME 16	BRUITAGE 15	MUSIQUE 15	ANIMATION 14	MANIABILITÉ 14	DURÉE DE VIE -	ORIGINALITÉ 13

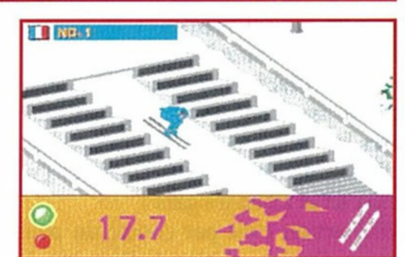
RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173

SEUL-05 A PLUSIEURS-16

MPICS



bobsleigh, luge, et patinage de vitesse (ouf!), ils sont tous venus, il sont tous là ! A noter que vous n'êtes pas obligé de disputer toutes les épreuves, il est possible de choisir l'option "Jeux partiels" en début de partie afin d'effectuer votre sélection ; ensuite, place à la cérémonie d'ouverture ! Pour ce qui est de la réalisation, il faut reconnaître que les différentes épreuves sont d'un intérêt inégal. Le patinage de vitesse et le saut à ski ne sont pas vraiment passionnants, alors que le ski, le biathlon et le bobsleigh sont très réussis. Les graphismes de Winter Olympics bénéficient des progrès effectués ces dernières années, et sont de qualité supérieure comparativement à ceux des précédents "Games". Innovation intéressante : si la grande majorité des épreuves exploite des graphismes bitmap, le bobsleigh et la luge sont réalisés entièrement en 3D afin d'offrir des trajectoires plus réalistes. L'animation, elle, est honnête, mis à part les disciplines de ski alpin qui auraient sûrement gagné en intérêt avec un peu plus de célérité. Pour ce qui est de la bande son, Winter Olympics ne permet pas, hélas, de bénéficier simultanément de musiques et de bruitages ; il vous faudra choisir entre l'un et l'autre, ce qui est tout de même un peu dommage. Comme les précédents volets de la série, Winter Olympics ne trouve son réel intérêt que lorsqu'il est pratiqué à plusieurs. En effet, lorsque l'on y joue seul, la seule perspective de battre ses propres records n'apporte qu'une motivation insuffisante pour maintenir le joueur en éveil pendant très longtemps. Par contre, pour peu que vous réunissiez trois amis, les parties deviennent tout de suite beaucoup (euphémisme) plus amusantes et l'on a du mal à s'en décrocher. A condition d'être physiquement résistant, car un grand nombre d'épreuves (patinage, biathlon, et bobsleigh) nécessitent, de la part du joueur, d'agiter le joystick de droite à gauche le plus rapidement possible afin de trouver une bonne cadence. Certains aiment, d'autres détestent, à vous de faire votre choix !



Pinky



TEST ST AMIGA

BLACK SECT

SUR ST ET AG • EDITEUR LANKHOR

Un jeu d'aventure à l'ancienne qui manque un peu d'action

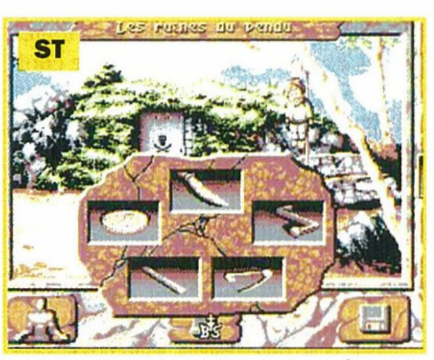
Lankhor nous propose ce mois une double version de BlackSect. L'une tournant sur le ST, l'autre sur Amiga. Le moins que l'on puisse dire, c'est que ce jeu d'aventure basé sur le monde des Sectes n'est pas ce que l'on a vu de mieux sur le plan technique. On pourrait même parler de retour en arrière. Pas question de déplacer un petit bonhomme dans une multitude de pièces mais bel et bien de sélectionner chacune de ses actions à l'aide de menus et de sous-menus d'icônes. Chaque écran correspond à une ou deux actions à accomplir et vous ne pourrez progresser qu'après avoir résolu l'énigme qui vous bloque. Il faut reconnaître que les jeux daujourd'hui sont beaucoup plus large d'esprit puisque l'on peut à peu près tout faire et ce, dans n'importe quel ordre. Black Sect ne permet pas cette fantaisie et ce n'est franchement pas plus mal. On ne s'emmêle pas les pinceaux toutes les trentes secondes et l'histoire se suit de manière cohérente. Bref, un bon vieux jeu d'aventure des familles.

UN SYSTEME D'ICONES PLUTOT PÉNIBLE !

Mais à vouloir faire simple, on fait parfois compliqué. Le système d'icônes qui parait pourtant cool s'avère pénible à l'emploi. Il faut tout d'abord ouvrir l'un des trois menus dans lequel se trouve le type d'action que vous vous apprêtez à accomplir (déplacement, inventaire, action). Dans le cas des icônes d'action, on se retrouve devant une floppée de figurines représentant un geste précis. Précis ? Un peu trop. Si par exemple, vous possédez un couteau et que vous désiriez l'utiliser pour découper un objet, vous devrez sélectionner soit l'option "utilisez sur" soit l'icône "casser". Le problème c'est que pour une action similaire, l'un des choix vous dira que vous êtes complètement à côté de la plaque alors qu'il ne s'agit que d'une simple nuance quant au mode d'utilisation de l'objet. Il ne faut donc pas trop se fier (enfin, pas tout le temps) aux réponses de l'ordinateur. De même, pour prendre ou actionner un objet, vous devrez le faire au pixel près, sinon... M'enfin, c'est galère mais on finit par y parvenir. En guise de revanche, Lankhor nous offre des graphismes de qualité, notamment sur ST. Le trait est fin et les détails visibles. Ils sont d'ailleurs identiques sur Amiga, ce qui est un peu dommage vu la supériorité de cette machine en ce domaine. Remarquez que Lankhor s'est toujours présenté comme étant le spécialiste du jeu ST,souvenez-vous de Vroom ! Il suffit d'ailleurs d'entendre la bande musicale de Black Sect pour admettre qu'ils assurent comme des bêtes. Des instruments digits, une qualité nickel, des bruitages d'enfer... Ça c'est de la zique les gars !

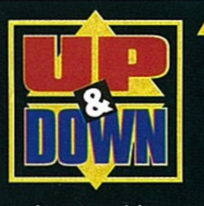
Côté action c'est par contre un peu mou. Certes, il s'agit d'un jeu à écran statique mais le scénario ne bouge pas beaucoup. Il faut parcourir les lieux d'un bout à l'autre pour aller échanger objets et autres babioles. Heureusement, l'ambiance et l'intrigue sont au rendez-vous. Pour être tout à fait franc, je pense que Black Sect s'adresse plus au joueur débutant qu'au professionnel de l'aventure. Le jeu est long, mais ne comporte pas de méga pièges, pourvu que l'on prennent la peine de déchiffrer le moindre indice, la moindre note d'humour. Et l'humour, ce n'est pas ça qui manque (amis du jeu de mot bonjour !). Il est bien entendu possible de sauver à tout moment sa partie. Voilà donc un produit qui, malgré ses quelques défauts, retiendra le joueur de longues heures devant son écran.

LORD CASQUE NOIR



Le système d'inventaire se révèle peu agréable à l'utilisation, tout comme le système d'icônes. Celles-ci sont trop nombreues et certaines font double usage.

Ce clocher ne me dit rien qui vaille. Notez la finesse du graphisme. C'est plus sympa. Cool, non ?

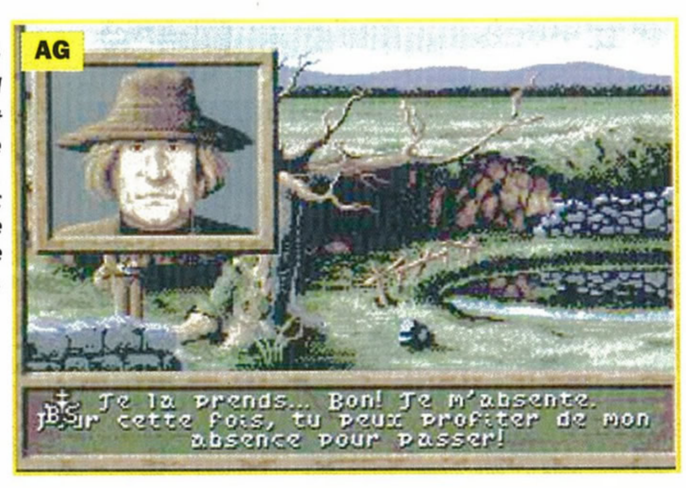


- ▲ Une bonne occasion de redécouvrir les jeux d'aventures "à l'ancienne"
- ▲ Les graphismes, certes peu colorés, exploitent bien le ST, un peu moins l'Amiga
- ▲ La musique est une petite merveille, surtout sur ST.
- ▼ L'action manque un peu de punch
- ▼ L'interface n'est pas d'une ergonomie exemplaire, loin de là !

GRAPHISME	BRUITAGE	MUSIQUE	ANIMATION	ERGONOMIE	DURÉE DE VIE
18	16	19	/	11	14

ST 83%

Un couteau, c'est bien ! Mais lorsqu'il coupe c'est encore mieux. Pensez donc à faire aiguiser le vôtre.





Elle vous donnera en échange une superbe épingle à nourice. À vous d'en faire bonne usage...



Si une nouvelle issue s'avère possible, l'ordinateur vous l'indique à travers le menu des déplacements.

AG

Coeleste pulset ostium:
Vitale tollat praemium:
Vitemus omne noxmium:
Avant qu'onze heures ne sonnent, je déposai celui du Prince des Larmes dans l'orbite et un disciple vint me chercher.
Purgemusomne pessimum.

De nombreux indices se trouvent sur les parchemins. N'oubliez pas de les lire de temps à autre.

GRAPHISME 16 | **BRUITAGE 17** | **MUSIQUE 18** | **ANIMATION /** | **ERGONOMIE 11** | **DURÉE DE VIE 14**

79%
AMIGA

DENNIS THE MENACE

SUR AMIGA 1200 • EDITEUR OCEAN

Une licence de film, un mignon petit garçon blond garanti 100 % pur beurre de cacahuètes, des plates-formes en pagaille, voici la recette du dernier jeu d'Ocean sur Amiga 1200.



Attention à Mr Wilson, s'il vous attrape, il vous renverra tout droit au lit, ce qui équivaut à la perte d'une de vos précieuses vies.

Dennis Mitchell est un personnage issu d'une bande dessinée américaine, publiée en France sous le nom de Denis La Malice. Depuis que la fée Hollywood s'est penchée sur son berceau (par le biais d'un de ces navets sirupeux dont elle a le secret), il était évident que nous aurions vite droit à une adaptation sur micro. Et presque aussi évident qu'Ocean en serait l'auteur.



▲ L'animation et le scrolling, très fluides. "L'armement" varié.
▼ Les bruitages et la musique, c'est possible ? C'est quand même loin d'être original!

DENNIS N'EST NI NIAIS, NI NUL, NON ?

Dennis est un garçon de cinq ans doté d'un sens aigu de la catastrophe. Partout dans la maison, dès qu'il y a une bêtise à faire, vous pouvez être sûr que Dennis n'est pas loin. Mais lorsqu'il voit un cambrioleur s'introduire dans la maison de Monsieur Wilson, son voisin, pour dérober sa collection de pièces anciennes et kidnapper ses amis Joey et Margaret, il oublie toute mauvaise pensée pour voler à leur rescousse. C'est là que vous entrez en scène, mes gaillards. Vous allez prendre en main Dennis, par joystick interposé, afin de le guider à travers cinq niveaux immenses jusqu'à Switchblade Sam ("Sam-le-cran-d'arrêt"), le malfaisant en question. Chacun de ces "mondes" (la maison, puis le parc, la centrale thermique, les égoûts et enfin la forêt) est doté de décors ainsi que d'ennemis différents. Face à ces derniers, vous n'êtes cependant pas démuni, car Dennis est un as du pistolet à eau, de la catapulte et de la sarbacane, mais il a égaré les deux derniers et il faut donc tout d'abord mettre la main dessus. Ces armes ont un effet plus ou moins efficace (voire complètement inefficace), selon les ennemis sur lesquels vous tirez ; il vous faudra donc expérimenter pour user au mieux de ces armes. Pour compléter le tableau, Dennis requiert par moment un peu d'astuce grâce à la présence de leviers et autres boutons poussoirs à actionner.

L'ARSENAL



GRAPHISME	BRUITAGE	MUSIQUE	ANIMATION	MANIABILITÉ	DURÉE DE VIE	ORIGINALITÉ
15	12	16	16	16	14	20

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173



Il semble bien paisible, ce parc, et pourtant le danger y est partout présent.



L'une des phases les plus difficiles du soft. Ici, le scrolling horizontal avance, quoi que vous fassiez, c'est à vous de ne pas vous laisser distancer par le chariot, en dépit de tous les obstacles

Le premier boss que vous rencontrerez aura les traits de cette horrible mégère qui se balance tout en vous bombardant de glands géants.





C'est poussiéreux, humide et mal fréquenté, et pourtant il vous faudra bien y faire un tour, en quête des précieuses pièces de collection.



Regardez, là, dans les égouts, à gauche. Eh oui, vous l'avez reconnue, c'est une mini-tortue ninja !

Enfin, chaque niveau recèle un "boss" qui tentera de vous interdire l'accès au stage suivant.

LA RÉVOLUTION EST EN MARCHE

Bref, sur le plan du scénario, Dennis est un jeu de plates-formes ultra classique incluant tous les ingrédients habituels de ce type de soft. L'avantage de cette formule, c'est qu'Ocean doit posséder dans ses tiroirs des quantités industrielles de routines ayant déjà fait leurs preuves auparavant. L'animation ne nous réserve donc aucune mauvaise surprise : déplacements des sprites emprunts de fluidité et scrolling multidirectionnel impeccable. Il est cependant un peu dommage que les ennemis présents à l'écran, dans la majorité des cas, se bornent à faire les cent pas, sans tenir compte de votre présence. Les graphismes, eux, sont conformes à ce que l'on pouvait attendre, c'est-à-dire très "BD" dans l'esprit et surtout très mignons pour le personnage principal. Denis court, saute, s'accroupit, mange des bonbons ou vous fait des clins d'oeil si vous le laissez trop longtemps inactif, bref, il est doté d'une foule d'attitudes "craquantes" (dixit la gent féminine). Voilà donc une réalisation qui, sans soulever d'éloges, ne souffre aucun défaut majeur. Un regret tout de même en ce qui concerne l'aspect sonore du logiciel : Dennis est un soft "fromage ou dessert", c'est-à-dire qu'il vous est proposé en début de partie de choisir entre musiques et bruitages. On aurait aimé profiter des deux à la fois, d'autant que les seconds sont d'une aridité absolue. Malgré cela, on peut dire que Dennis sur A1200 remplit honnêtement son contrat. Le principal reproche qu'on puisse lui faire est justement de ne rien apporter de nouveau au genre, se contentant de reprendre à son compte une formule maintes fois rôdée.

Pinky

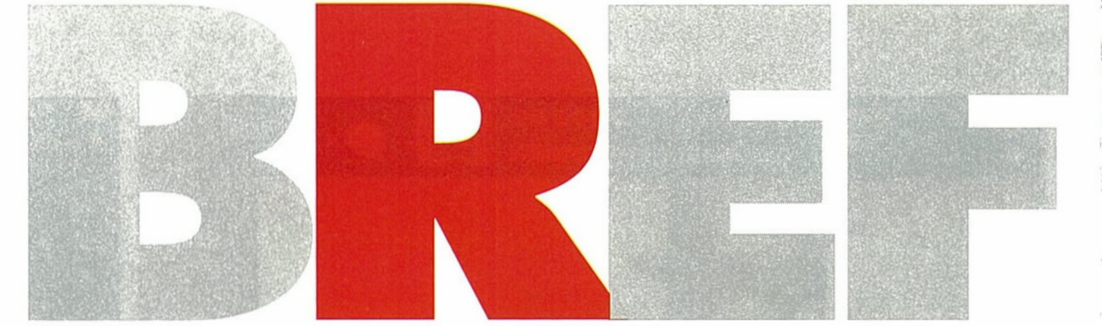


Avant de pouvoir quitter un niveau, il vous faudra avoir ramassé les quatre grosses pièces, en terminant obligatoirement par celle-ci.



79%

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173

EN BREF

D-GENERATION



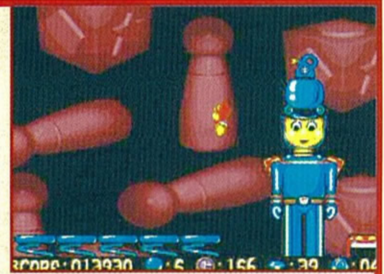
Ben voilà ! Si vous vous souvenez du test de la version CD32 de D-Génération paru dans *Joystick n°44*, vous vous rappelez sans doute également que je pestais contre la piètre exploitation du support CD, arguant que le soft qui nous était proposé là n'était jamais qu'un jeu Amiga classique transposé à la va-vite. la version A1200, copie conforme de la précédente, qui elle-même ressemblait beaucoup à celle tournant sur A500. Bref, avec un seul logiciel, Mindscape en fait trois, et qu'importe si la technologie est supposée avoir évolué entre temps. Cela dit, ce logiciel d'action/réflexion où vous devez débarrasser un gratte-ciel des aliens qui l'ont envahi et libérer les civils retenus prisonniers, reste ce qu'il était, c'est-à-dire un astucieux petit jeu d'arcade. Mais la réalisation (notamment les graphismes) a bien vieilli, le soft datant déjà de plusieurs années.

Pinky

SUR AMIGA 1200
EDITEUR MINSCAPE

60%

Alfred chicken



Quelques mois après la version Amiga, voici qu'Alfred Chicken nous arrive sur A1200 dans une version améliorée. Les sprites n'ont donc pas changé, mais le jeu est réhaussé d'un deuxième plan en fond, ce dernier bénéficiant d'un scrolling différentiel. Du coup, le soft est beaucoup plus beau, d'autant que l'ensemble est maintenant en 256 couleurs, ce qui n'est pas du luxe, quand on sait combien Alfred Chicken était affreux sur Amiga. A part cela, le soft reste identique, il s'agit toujours d'un jeu de plates-formes classique agrémenté de nombreux éléments de réflexion sous la forme de bonus cachés, de mécanismes tordus divers à base de leviers, ainsi que de passages secrets. L'animation est correcte et le scrolling multidirectionnel ne saccade pas, tandis qu'Alfred rebondit de plate-forme en plate-forme. Un bon petit jeu, somme toute, mais sans rien de réellement transcendant à son actif .

Pinky

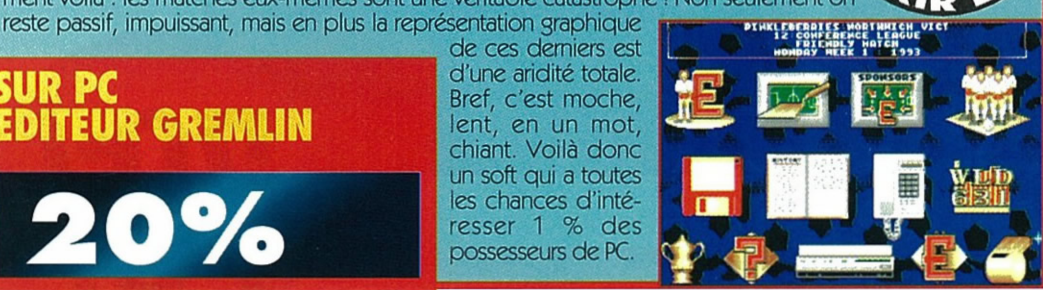
SUR AMIGA 1200
EDITEUR KRISALIS

85%

Premier manager



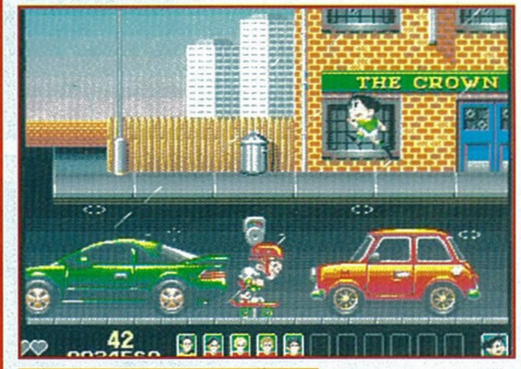
Ben non, désolé, je ne peux décemment pas dire du bien d'un tel soft (ou alors, va falloir gonfler énormément mon enveloppe). Oh, bien sûr, rarement on a vu de simulation de management de football aussi complète. Cinq championnats de difficulté croissante, coupes d'Europe, des joueurs possédant chacun bon nombre de qualifications individuelles, négociation de contrats, de salaires, de primes de matches, attributions d'emplacements publicitaires aux sponsors, réaménagements du stade, etc, etc, etc. Tout était réuni pour que Premier Manager 2 soit un hit, seulement voilà : les matches eux-mêmes sont une véritable catastrophe ! Non seulement on reste passif, impuissant, mais en plus la représentation graphique de ces derniers est d'une aridité totale. Bref, c'est moche, lent, en un mot, chiant. Voilà donc un soft qui a toutes les chances d'intéresser 1 % des possesseurs de PC.



SUR PC
EDITEUR GREMLIN

20%

SOCCER KID





Bonne nouvelle les gars : Soccer Kid arrive sur A1200 ! Arrêtez de sauter en l'air, décollez-vous du plafond et lisez plutôt ce qui suit. Pour ceux qui auraient manqué le test de notre ami Seb dans le Joystick n° 41, je rappelle qu'il s'agit là d'un superbe jeu de plates-formes mettant en scène un gamin félé de football. La coupe du monde a été dérobée par des Aliens qui l'ont malencontreusement brisée, et disséminé les cinq fragments un peu partout sur la surface de la terre. Soccer Kid se met bien évidemment à la poursuite du trophée le plus convoité de la planète foot, ce qui l'amène à traverser bien des pays semés d'embûches. On peut remercier monsieur Krisalis pour cette adaptation, car pour une fois le soft bénéficie d'améliorations. Tout d'abord, vous disposez, avant de commencer, d'un "kit design" qui vous permet de configurer la tenue du Kid en changeant les couleurs de son maillot et de son short. Vous pourrez ainsi lui donner les couleurs du Kerguelen FC si cela vous chante. Par ailleurs, il existe un "tutorial" qui vous montrera comment effectuer les coups, nombreux, que soccer Kid peut effectuer avec son ballon. Pour ce qui est du jeu lui-même, les décors possèdent maintenant des dégradés en fond de 256 couleurs. Et un scrolling différentiel impeccable a été ajouté pour notre plus grand bonheur. Signalons enfin la grande souplesse du programme, qui peut être installé sur disque dur ou reconnaît la présence de quatre lecteurs de disquettes simultanément (il faut dire que le soft tient maintenant sur cinq disquettes). Bref, pas l'ombre d'une critique, si vous aimez les jeux de plates-formes , courez acquérir Soccer Kid, vous ne le regretterez pas. Gooooooooooool !

Pinky

SUR AMIGA 1200
EDITEUR KRISALIS

85%



FORGOTTEN REALMS™

DUNGEON HACK

VERSION FRANCAISE
Manuel et Jeu



Distribué par PPS
150, boulevard Haussmann 75008 Paris
Tél. : 33 (1) 43 59 47 47



DREAMFORGE™



STRATEGIC SIMULATIONS, INC.®



CD-ROM NEWS

TOUT SUR LES CD-ROM

MULTIMEDIA !

CDI

JOHN FITZGERALD KENNEDY







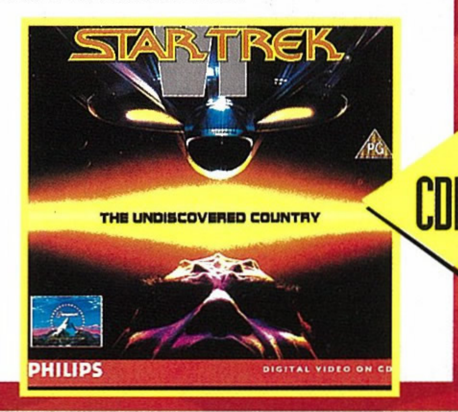


O joie, les dictionnaires sur CD-ROM permettent de profiter, depuis des mois déjà, des joies de la culture interactive, et en couleur. Hélas, les produits en question n'ont aucune utilité sous nos latitudes parce qu'en anglais. Heureusement, Philips, Le Club d'Investissement Media, Hachette Livre et Pathé Interactive, proposent sur CD-I, le Dictionnaire Hachette Multimedia en français. Ce dictionnaire, qui permet les recherches croisées grâce à un mode hypertexte, est d'un emploi simple. Rappelons que le mode hypertexte est un système qui permet de "rebondir" sur la définition d'un mot. Par exemple, vous cliquez sur "Loire". On vous apprend qu'il s'agit d'un fleuve. Vous cliquez sur "fleuve" et voilà la définition de "fleuve", etc. Comprenant 75 000 entrées dont 25 000 noms propres, le dictionnaire Hachette n'est pas multimédia pour rien : 20 minutes de vidéo, 3600 photos, 900 dessins, 12 minutes de sons (instruments de musique, cris d'animaux), 20 minutes de musique classique (et le jazz ? le rock ? le folk ? le rap ?), 90 minutes de diaporama et des cartes interactives, des tableaux synoptiques, des animations, etc. Bref, de quoi parfaire vos connaissances de façon ludique, c'est-à-dire efficace.



LE CDI FAIT DU CINEMA

Comme promis, les premiers films au format Vidéo CDI ne devraient pas tarder à être commercialisés (pas tarder, ça veut dire qu'on les a déjà). En VF, nous avons Top Gun et Les Nuits Fauves et en VO, Patriot Games, Black Rain et Star Trek 6. Côté concerts, Andrew Llyod Webber, Bryan Adams et Bon Jovi. Chaque titre est annoncé aux alentours de 250 F TTC, ce qui n'est pas très cher, la majorité de ceux-ci tenant sur 2 CD.

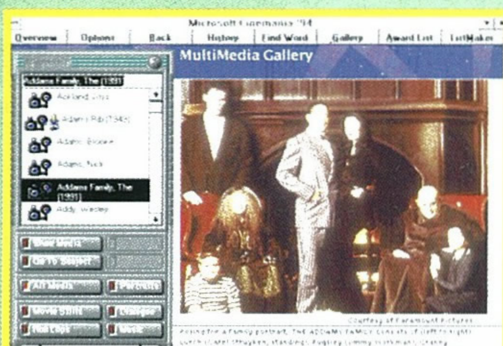


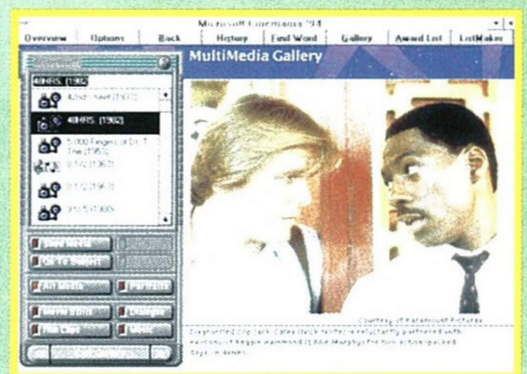
CDI

CNNEMANIA 94

PC

Youpi ! La version 94 de Cinémania vient de sortir. Cette encyclopédie du cinéma sur CD-ROM pour PC tourne sous Windows. On peut y effectuer des recherches par thème, film, metteur en scène et acteur. Les recherches sont croisées. Ainsi, si vous cherchez par exemple à Deneuve, paf ! vous voilà devant une biographie et filmographie de la divine Catherine. Elle a tourné dans "Belle de Jour". Vous cliquez sur "Belle de Jour" et vous voilà sur la fiche du film. Ce film a été tourné par Bunuel. Vous cliquez maintenant sur Bunuel, et hop ! voilà sa filmographie. Ajout de taille par rapport à la version de l'année dernière : on peut dorénavant visualiser de petits extraits de films en format Video for Windows et entendre des musiques et des dialogues célèbres de films. Seul point noir : Cinémania est en anglais et ceux qui ont acheté la version de l'année dernière vont l'avoir mauvaise.





RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173

CD... MENT !

PC

Afin de fêter ses dix années d'existence, Interplay sort une compilation sur CD-ROM PC de ses jeux les plus célèbres, ainsi que de ceux de Electronic Arts. Comme ces gens-là font généralement de bons produits, ça nous donne, pour 500 F environ, la chose suivante : Minshadow, Tass Time in Tonetown, Bard's Tale 3, Wasteland, Dragon Wars, Battle Chess, Lord of the Rings, Castles, Star Trek 25th Aniversary, Out of this World. C'est vrai que ce n'est, une fois de plus, qu'une compilation sur CD, mais avouez que des produits de cette qualité, c'est assez ébouriffant, non ?



TETRIS NOT DEAD

PC

Si des briques tombant doucement du plafond hantent vos nuits, et que vous possédez un PC ou un Macintosh équipé d'un lecteur de CD-Rom, alors vous correspondez parfaitement au profil de l'acheteur de Tetris Gold. Sur ce CD sont en effet regroupées toutes les versions de Tetris et de ses dérivés (WordTris, Super Tetris, Face...Tris III, WellTris...). Notons que le même CD-Rom fonctionne aussi bien sur Mac que sur PC (avec pour seule différence la liste des jeux disponibles). En plus de tous ces jeux, le CD contient une interview d'Alexey Pajitnov, le génial créateur du principe de Tetris, sous forme d'un film, ainsi que, pour ceux qui possèdent un PC, la version originelle du jeu. Collector !



DEEPCORE CD32

DERNIERE MINUTE

CD32

Bon, restons calme, là ! Zen ! Il semble que le message ait des difficultés à passer, aussi vais-je devoir me répéter encore une fois. Messieurs les éditeurs, je vous rappelle que la console CD32 n'est pas un Amiga classique, la bougresse comporte de nombreuses améliorations. Entre autres, un nouveau mode graphique du nom d'AGA est présent, qui autorise sans aucune difficulté, l'affichage de 256 couleurs simultanées. Si j'étais pointilleux, je pourrais vous dire qu'on peut même aller jusqu'à 262 000 couleurs, mais là, vous voyez, je ne suis pas exigeant. Et pourtant, Deep Core n'est jamais que la réplique exacte d'un shoot'em up Amiga, exploitant au maximum 32 couleurs. Ne cherchez pas la trace d'une introduction en 3D, de tableaux mutiples, d'animations fouillées, c'est de l'Amiga-disquettes classique. Bien sûr, la bande son est de bonne qualité, les sprites sont larges et l'animation fluide, mais il existe des quintaux de jeux de ce style sur Amiga. Vous y jouez un commando de choc opérant au sein d'une immense base sous-marine à la recherche de robots et autres Aliens à zapper. Les niveaux sont assez grands et communiquent entre eux par des portes dont vous devez trouver les clefs. Non, vraiment, ce n'est pas que Deep Core soit un mauvais soft, mais on est en droit d'attendre mieux d'une bécane 32bit couplée à un CD.



EDITEUR : ICE **68%**

CD-X

CDI

Philips, après avoir essayé le marché ados, se lance à l'assaut du marché adultes avec quelques titres assez étranges pour CD-I. The Joy of Sex, produit par Cloudscan, est une encyclopédie du couple, destinée à tout apprendre sur le sexe. Certes, l'idée est intéressante, mais hélas, la réalisation est ridicule. Si vous pensiez vous rincer l'oeil avec des photos salaces, c'est raté. Afin de ne pas trop choquer, pas de photos mais des dessins effectués au pastel, moches comme tout, genre Modigliani raté (et encore, c'est très méchant pour Modigliani). Seul personnage vivant – la nana qui explique de quoi il retourne avant chaque menu, en plein écran et en film – est assez sympathique, mais ça ne suffit pas. A noter qu'un code confidentiel peut interdire la lecture du CD par un public non averti. Entre nous, c'est tellement ringuardos, que les chères têtes blondes ne risquent pas grand chose, si ce n'est un immense fou rire. Dans le même genre, mais plus proche des journaux "made in Suède", Girls, produit par Itac, est une galerie de minettes que l'on peu mater. L'interactivité consiste à choisir le type de photos (cuir, quartiers chauds, gros plans). Joy of Sex utilise la cartouche Full Motion. A regarder d'une main distraite...



GIRLS



JOY OF SEX



GIRLS

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173

CA CARTOON !

CDI

Cartoon Carnival est un CD-I qui reprend de nombreux personnages des dessins animés de Hanna-Barbera (quand j'étais petit, je croyais que c'était deux soeurs. En fait, c'est William Hanna et Joe Barbera !). Utilisant le Full Motion Video, ce titre permet de retrouver des héros du passé, genre Scoubidou, la famille Pierafeu et autres Jetsons. A chaque fois, en sélectionnant une lettre du nom du dessin animé (par exemple en cliquant sur le "S" de "Scoubidou"), on accède à un jeu. Hélas, les jeux proposés sont d'une bêtise à faire peur, bien que l'ensemble soit assez beau. Pire, lorsqu'on a terminé chaque jeu débile en rapport avec une lettre du nom, sans doute pour nous récompense de notre pugnacité, un dessin animé d'une vingtaine de secondes passe à l'écran.



CD 32 EXPRESS

CD32

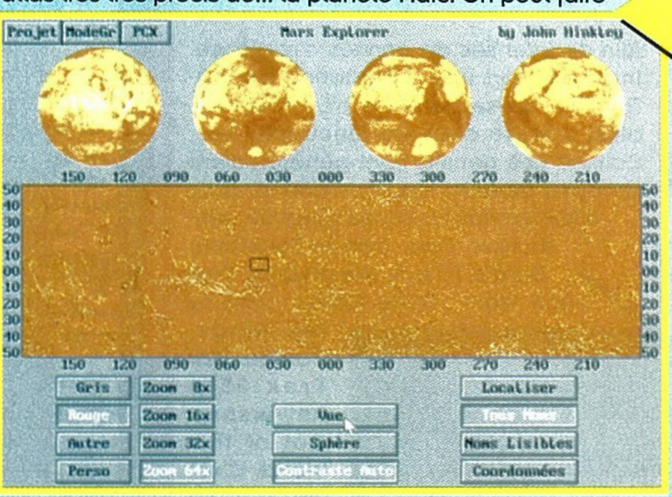
Krisalis, qui croit dur comme fer à la CD 32 de Amiga, croit aussi qu'il est important, pour lancer une machine, de proposer des jeux à petits prix (appelés "Budget" outre-Manche). Du coup, l'éditeur vient de lancer la collection Buzz qui offrira aux joueurs, l'opportunité de se procurer de bons produits pour 150 F environ. Histoire de vous prouver, si c'est nécessaire, que Joystick est toujours à la pointe de l'actualité, on teste, dans ce même numéro, deux de ces jeux : Arabian Night et John Barnes European Football. Bientôt, on testera les jeux avant que les éditeurs n'aient l'idée de les programmer. Ce sera super parce qu'on pourra écrire tous les numéros d'une année en un mois, et après, il nous restera onze mois pour boire des coups et faire les cons. C'est dingue, le progrès !



TOUT SUR LES MARTIENS

PC

Visual Media System distribue un super soft méga démentiel pour les astronomes... mais que pour eux, parce que sinon, on voit carrément pas l'intérêt. Il s'agit d'un atlas très très précis de... la planète Mars. On peut faire des recherches sur un cratère précis, une montagne spécifique... des milliards d'infos issues de la mission Viking de la NASA.
En plus, on peut les exporter en fichiers .PCX. A vos lunettes !



CD 32 ATTACK

CD32

Commodore, qui y croit vraiment, lance sur le marché français un pack regroupant sa console 32 bits Amiga CD 32, accompagnée de quatre jeux, sous formes de CD-Rom, bien entendu.

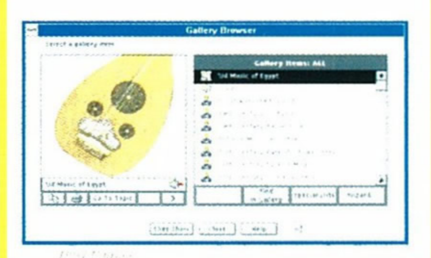
En plus de l'excellentissime Oscar, un jeu de plates-formes superbe et rigolo, le pack contient Diggers, un jeu d'action/réflexion très réussi où vous devrez prospecter le sous-sol à la recherche de minerais rares. Sur l'autre CD, vous trouverez Wing Commander, adaptation moyenne de ce hit incontournable vous plaçant aux commandes d'un chasseur spatial, et intégrant des phases aventure.
Enfin, et c'est la nouveauté, est livré avec la machine Dangerous Streets, un genre de Street Fighter II (en moins bien) où des grosses brutes s'affrontent à grands renforts de baffes et de coups spéciaux.
L'ensemble est d'ores et déjà disponible, au petit (sic) prix de 2 790 F TTC.





EN QUOI ?

PC



Encarta est une encyclopédie sur CD-ROM pour PC éditée par Microsoft. Elle permet de visualiser des films et images sur de nombreux sujets. Naturellement, des explications textuelles sont également présentes. Comme Cinemania, la recherche croisée est possible. Mieux encore, des sons permettent de se faire une idée précise d'un sujet, lorsque c'est nécessaire. Ainsi, la visualisation d'intruments de musique permet d'entendre un court extrait musical. Ailleurs, des voix offrent l'opportunité de se faire une idée plus précise d'un dialecte. Excepté le fait que Encarta n'est pas traduite en français, voilà un produit particulièrement réussi et indispensable si vous vous intéressez à l'art, la culture ou tout simplement la vie.

TELEX • TELEX • TELEX • TELEX • TELEX • TELEX • TELEX
T.F.X. vient de sortir en CD-ROM. C'est que ça ne traîne pas, chez Ocean. La différence ? Dix secondes d'intro supplémentaires et 50 F plus cher. Hum, no comment !
TELEX • TELEX • TELEX • TELEX • TELEX • TELEX • TELEX

Export Worldwide



Export tous pays

(1) 46.24.33.19

Distributeur Panasonic 3DO - Distributeur ELECTRONIC ARTS

DISPONIBLE

Ouvert de
10h00 à 19h 00



Revendeurs
Contactez nous !

Version Française - Version NTSC

John Madden Football



Microcosm
Total Eclipse
Escape From monster manor

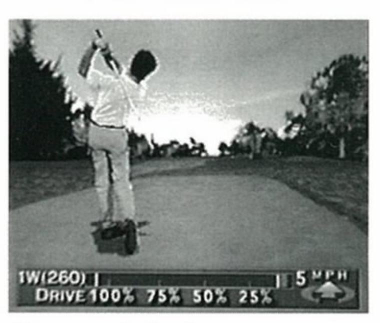


Shock Wave



Out of this world
Super Wing commander
Alone in the dark

PGA Tour Golf



Dragon's Lair
Night Trap
Megarace

AMIGA CD 32

Microcosm
Jurassic park
Rise of the robots
Syndicate
TFX
Dune...

Livraison 24 à 48h

Commandes Express par Téléphone ou Fax

Reglement :
Carte Bleue
Cheque
Mandat
Contre - Remboursement

Colissimo



Checkered flag 2
Aliens vs Predator
Crescent Galaxy
Raiden
Tempest 2000
Tiny Toons...

FULL MOTION VIDEO

Amiga CD 32
3D0
CDI Phillips
PC et Compatibles

Plus de 50 titres disponibles...

Return to Zork
Black Rain
Patriot Games
Top Gun...

Lecteur CD-ROM
PANASONIC 562 B
Double Vitesse *TURBO*



Guide pour un Montage Facile

CDI Philips

Prix Imbattables !!!

Tel (1) 46 24 33 19

62 Bis av Charles de Gaulle
92200 Neuilly s/seine - Metro Sablons

Fax (1) 47 45 23 54

Quelles machines CD pour l'avenir ?

Qu'il s'agisse de Microsoft, d'Intel, de Commodore ou de je ne sais quel autre animateur du monde informatique, tous s'accordent à dire que le CD sera le lecteur de disquettes des années 90 (1995 ?) ! Les six machines de ce dossier sont là pour le confirmer.

La constatation s'impose, il n'y a pas un seul constructeur à l'heure actuelle qui ne propose un lecteur de CD-ROM à son catalogue. De la simple console jusqu'aux énormes serveurs Unix, le CD-ROM y trouve tout le temps sa place, ne serait-ce que comme simple unité de stockage. Et c'est bien là le premier rôle de ce support. Seulement voilà, on a mal éduqué le public en lui présentant le disque laser comme une révolution au niveau du son et de l'image, ce qui n'est pas tout à fait vrai puisqu'il ne s'agit ni plus ni moins que d'une disquette de 640 Mo ! Certes, avec une telle masse de stockage, on a désormais la possibilité d'y stocker du son et de l'image, données particulièrement gourmandes en mémoire, mais ne perdons pas de vue que ce support n'améliore en rien les performances de la machine dans quelque domaine que ce soit. Coupler un CD-ROM à un ZX81 ne lui donnera pas la couleur... Dans ce dossier, nous avons voulu comparer la qualité d'intégration de ce nouveau support au sein même de la machine, et savoir si, effectivement, les constructeurs ont su en tirer parti ou non.

LE MEGA CD DE SEGA

Abordable mais peu performant



Présentation :

Le Mega CD se distingue des autres machines de ce dossier sur un point bien précis : il ne se contente pas de jouer simplement le rôle d'une nouvelle unité de lecture, mais améliore bel et bien les capacités de la Megadrive. Ainsi, on y retrouve le 68000 de Motorola déjà présent dans la console, mais cette fois-ci cadencé au double de sa vitesse (13,5 Mhz) et accompagné de son pote le processeur arithmétique, ainsi qu'un lecteur de CD double-vitesse. La Mégadrive ainsi équipée peut offrir de nouvelles fonctions telles que le zoom et autres effets surprenants. La ROM inclut tout le code nécessaire à la lecture de CD-Audio, mais reconnaît également des standards moins répandus comme les CD+G et les disques de Karaoké. Une sortie stéréo est également présente à l'arrière du boîtier.

L'offre professionnelle :

SEGA, c'est plus fort que toi ? Pas sur ce terrain en tout cas ! La machine ne s'y prête pas du tout et rien n'est prévu dans ce domaine, pas même une encyclopédie sur les Schtroumph.

L'offre éducative :



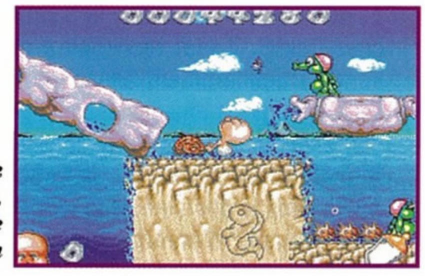
Cliff Hanger, Sony

Là encore, Sega ne sait pas faire. Il n'y a qu'à regarder Sonic courir comme un abruti pour se rendre compte qu'il n'a pas été éduqué à coups de Mega CD. Mais bon, on peut toujours espérer, d'autant plus que la machine pourrait remplir ce rôle à merveille. Encore faut-il que les

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173

éditeurs aient envie de se lancer dans ce marché encore vierge. Là, je doute...

L'offre ludique :


Chuck Rock 2, Core Design

Au cas où vous ne seriez pas encore au courant, Sega est leader mondial des jeux de café. Avec un tel savoir-faire, on peut s'attendre à de véritables merveilles. Eh bien, non ! Malgré un âge déjà important (plus d'un an et demi), les jeux se battent encore en duel et leur piètre qualité n'encourage pas à l'achat de la machine. En fait, seuls quelques programmes comme Sonic CD, Night Trap, Cliff Hanger ou le célèbre Silpheed, en valent la peine ; les autres n'étant que des tentatives ratées ou de pâles adaptations de softs existant déjà sur cartouches et ne jouissant d'aucune amélioration, si ce n'est la bande sonore. Eh oui, on est bien loin des efforts que concèdent les développeurs sur Micro. Heureusement, Sega vient récemment de redonner espoir à ses utilisateurs, en leur offrant Ground Zero Texas, un genre de Mad Dog Mc Cree futuriste ou vous devrez buter tous les Cow-Boys de l'espace qui vous cherchent les crosses. En plus, c'est compatible avec le Bazooka "Menacer" à infra-rouge. Bref, toujours est-il que ce Mega CD n'est pas une si bonne affaire que cela, d'autant plus que les 64 couleurs théoriquement affichables en même temps redescendent à 16 pour gagner de la vitesse en animation.


Son prix. Logithèque cartouche Megadrive importante
Ses performances trop limitées graphiquement.

LES COMPATIBLES PC

L'ORDINATEUR À TOUT FAIRE SOUS EXPLOITE LE CD EN MATIERE DE JEU... POUR LE MOMENT



Présentation :

Difficile de vous présenter une machine que vous connaissez, pour la plupart, sur le bout des doigts. Difficile également de parler de configuration lorsque l'on sait qu'il en existe une infinité, ou presque. C'est d'ailleurs pour cette raison qu'une norme a été définie : la MPC (Multimédia PC). Elle tend, à travers quelques impératifs, à standardiser la configuration d'un PC en y intégrant quelques éléments indispensables. Cette norme regroupe en fait deux niveaux. Le premier étant d'ores et déjà dépassé, nous allons pencher notre regard sur le second : le MPC2. Pour répondre à ce standard, votre PC devra inclure un CD-ROM double vitesse compatible XA, une carte sonore 16 bits, une carte VGA capable d'afficher 65 535 couleurs en 640x480 pixels, un disque dur de 200 mégaoctets, 8 mégas de RAM et un processeur de type 486 SX. Rien que ça ! Il est vrai que si peu de softs exploitent une telle puissance de matos, on peut parier qu'il n'en sera pas de même dans les six mois à venir. Contrairement aux machines "figées" comme les consoles par exemple, vous devrez, dans la plupart des cas, choisir vous-même le matériel qui vous intéresse. Cela implique que vous vous y connaissiez un minimum et je vous conseille fortement de vous renseigner avant d'envisager l'achat de quoi que ce soit. Entre les normes IDE, SCSI et les compatibilités SoundBlaster et autres, vous serez rapidement perdu. Vous pourrez trouver tout cela — et plus encore — dans notre numéro Hors-Série en vente absolument partout, même sur Mars (sur le champ, pas sur la planète). Signalons enfin qu'équipé de la nouvelle carte MPEG Reel Magic de Sigma Design, le PC peut lire les films en VideoCD.

L'offre professionnelle :



Desktop Manager, Media Cybernetics

Elle est immense ! Ce que la majorité des utilisateurs ignorent, c'est que le CD-ROM existe depuis plus de huit ans et que le monde professionnel s'est intéressé de très près et très tôt à ce nouveau support. On trouve absolument de tout sur tout. C'est comme les pages jaunes. Il y a d'ailleurs les pages jaunes sur CD-ROM, le saviez-vous ? Il y aussi des encyclopédies entières (Axis d'Hachette pour n'en citer qu'une), des statistiques économiques, des dizaines de volumes sur la médecine, des catalogues de références sur n'importe quel sujet. Bref, c'est largement plus de 1 000 titres dont une bonne centaine en français. La norme MPC étant quant à elle très récente, très peu de ces titres savent exploiter les données à base de son ou de vidéo. Il s'agit donc, pour presque tous, d'applications sous Dos à la présentation très austère, voire ultra moche. Mais qu'importe, il faut que cela reste pratique, et ça l'est...

L'offre éducative :



Rebel Assault, LucasArts

L'engouement suscité auprès du monde professionnel a su donner naissance à une branche éducative. Ainsi, il existe de nombreux outils de formation plus ou moins peformants et plus ou moins accessibles. Vous voulez apprendre l'anglais ? Qu'à cela ne tienne, vous pourrez apprendre l'anglais en son et en image. Vous préférez enrichir votre culture générale ? De superbes encyclopédies multimédiatiques s'en chargeront à merveille. Enfin, les enfants sont aussi de la partie avec la gamme ADI-BOU de chez Coktel Vision et les séries de softs de chez Nathan et de chez Disney Software. Comme vous pouvez le constater, les développeurs tentent d'exploiter au mieux la capacité de stockage du CD-ROM en le remplissant de données sonores et de belle images pour une compréhension accrue de l'exercice. L'avènement du Full Motion Video (voir dossier dans le numéro précédent), consacrera sans nul doute le CD comme LE support de formation parfait.

L'offre ludique :


Quantum Gate, Media Vision

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173

De ce côté-là, le PC accuse un certain retard. Un retard en fait proportionnel à celui auquel on a assisté depuis le démarrage des softs ludiques. En effet, si cet ordinateur existe maintenant depuis quatorze ans, cela ne fait que trois ou quatre ans que l'on s'y intéresse en matière de jeux. En revanche, il a su combler son retard si rapidement qu'il se trouve, à l'heure actuelle, en tête de peloton avec des superproductions et des prouesses techniques sans cesse renouvelées. Le CD-ROM suit exactement le même chemin. Il y a encore six mois, les premiers jeux sur CD n'exploitaient absolument pas le support. On se trouvait alors devant une grosse disquette argentée rarement remplie sur plus de 1 % de sa surface. On ne pouvait pas noter la moindre amélioration par rapport aux versions existant sur disquettes, et l'on se demandait vraiment en quoi pouvait bien résider l'achat d'un tel matériel. A l'heure actuelle, même s'il n'existe encore que très peu de jeux dignes de ce nom, il ne faut pas être né de la dernière pluie pour constater que d'énormes efforts ont été accomplis et que les softs dont l'arrivée est imminente vont royalement bouleverser les concepts des jeux, sans parler des jeux MPEG d'ores et déjà disponibles (cf. dossier numéro précédent de Joy). Prenez Rebel Assault ou plus récemment Quantum Gate et Mega-Race (testés dans ce numéro) et jugez plutôt du résultat. A l'instar de la disquette, le CD-ROM rattrape son retard à vitesse grand V et il y a fort à parier que celui-ci caracolera rapidement en tête...
Malgré un prix élevé, il représente le plus gros parc de machines CD installées.



LE MACINTOSH D'APPLE

De superbes softs CD. Dommage que la machine soit trop cher



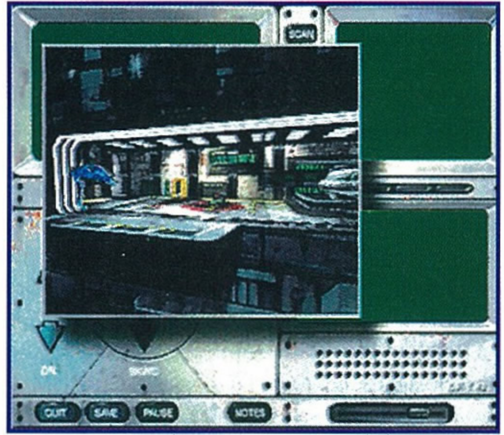
Présentation :

La firme de Cupertino reste plus que jamais fidèle à son image : proposer du matériel de qualité au sein d'une configuration rationnelle et la plus ergonomique possible. Jusqu'à présent inaccessible au grand public parce que trop cher, Apple renouvelle sa gamme et baisse ses prix de moitié. Les Macinstosh étant tous équipés de chaînes SCSI, le choix du modèle de CD-ROM ne pose pas le moindre problème si ce n'est une question de prix. Je vous conseille toutefois d'opter pour un lecteur double-vitesse, celui-ci s'avérant indispensable pour faire décemment tourner les applications les plus récentes. L'installation ne pose en théorie pas le moindre problème. Apple propose également une toute nouvelle gamme appelée AV. Elle regroupe, à l'intérieur d'une même unité centrale, tout ce qu'il faut pour faire du vrai "Multimédia" : carte son avec DSP (gestion de la reconaissance vocale d'effets sonores en temps réel - echo, flange...), 16 millions de couleurs, un lecteur de CD double-vitesse et une carte d'acquisition Vidéo PAL, Secam et NTSC capable de renvoyer l'image vers le téléviseur. Bien évidemment, tout ceci est hors de prix (pour la majorité d'entre nous) mais en grande partie justifié.

L'offre professionnelle :

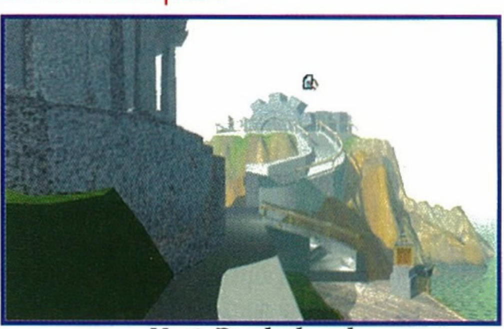
Moins importante que celle du PC, les programmes proposés sont d'une qualité tout à fait exceptionnelle. Il faut dire que la machine propose une interface graphique depuis belle lurette, et que le moindre résultat, aussi pourri soit-il, reste largement supérieur à ce que l'on trouve sous Dos. Et puis reconnaissons-le, les développeurs Mac travaillent bien plus proprement que sur PC. En tout état de cause, les titres sont à peu près les mêmes que sur PC mais profitent d'un agrément d'utilisation sans égal. Vous pourrez aussi trouver des bibliothèques entières de Clip-Arts, de Photos, de ShareWare, de sons. Beaucoup de ces titres ont fait l'objet d'une francisation, mais les prix pratiqués les réservent malheureusement... aux professionnels. Bref, si ce type d'utilisation vous intéresse, le Macintosh est assurément la machine qu'il vous faut.

L'offre éducative :


Iron Helix, Spectrum Holobyte

La partie éducation est elle aussi très ouverte. En revanche, ce genre de programme étant assez récent sur PC, les titres communs aux deux ordinateurs se ressemblent fortement : exploitation de la vidéo, de graphismes super fins et de voix digitalisées. On y retrouve la panoplie de softs Nathan ainsi que la gamme Adi-Bou de chez Coktel. Il faut reconnaître que ces offres sont particulièrement alléchantes et que l'ensemble englobe tous les aspects éducatifs, de la maternelle jusqu'à la formation professionnelle. Signalons enfin que les annonces faites par Apple dans le domaine de la reconnaissance vocale risquent d'étendre considérablement la branche.

L'offre ludique :


Myst, Broderbund

Le moins que l'on puisse dire, c'est que le Mac n'affiche pas des compétences innées dans ce domaine. Ceci est en partie dû à sa superbe interface graphique. Je vous l'accorde, pour travailler, le Finder (ou mieux, le système 7) c'est génial. On se balade de fenêtre en fenêtre, on ouvre de multiples applications en même temps... le pied quoi ! Ca se complique nettement lorsqu'il s'agit d'afficher des scrollings ou des sprites. En effet, la philosophie d'Apple est telle que chaque application doit rester 100 % compatible avec le système. Cela implique que chaque opération, quelle qu'elle soit, devra faire appel aux routines du système. En gros, pour afficher une ligne d'horizon dans un simulateur de vol, le programmeur doit faire appel à la routine toute faite (pas forcément bien !) de traçage de ligne. Ces routines étant pour la plupart compilées en Pascal ou en C, on reste à des années lumières de la vitesse qu'offre l'assembleur. De par cet inconvénient, il n'existe que très peu de jeux d'actions, exception faite pour les simulateurs. Les concepteurs se rattrapent donc sur la beauté et sur le design. Ils ne pouvaient pas mieux tomber face au CD-ROM. Plus souvent proches du délire psychédélique que du véritable soft ludique, maints jeux vous invitent à la balade interactive dans un monde imaginaire destiné uniquement à vous en mettre plein la vue. C'est beau, c'est grandiose, mais ça ne sert à rien. Les Macintoshmen aiment les choses

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173

belles et ils sont comblés. Mais ne vous inquiétez pas pour autant, des jeux comme HellCab, SpaceShip, Warlock, ou mieux Myst, vous démontreront les incroyables capacités graphiques de la bécane et vous plongeront dans de superbes aventures. Les amoureux de design fondront sans l'ombre d'un doute.


+ Son interface système très ergonomique
− Une gamme de prix trop élevée

L'AMIGA CD-32 DE COMMODORE

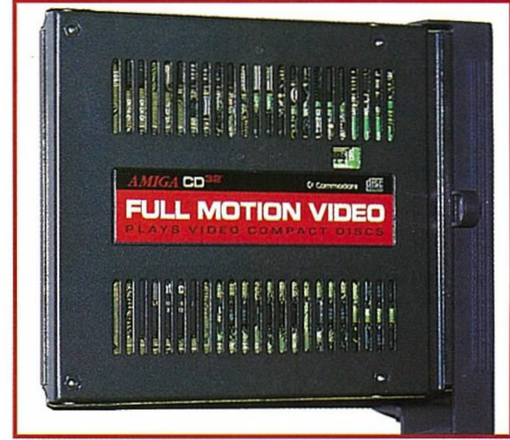
Mal exploité parce que trop jeune, le CD32 offre le meilleur rapport qualité/prix

Présentation :

Dernier né de la gamme Amiga, le CD-32 allie efficacité et confort. Au niveau du Hard, il ne s'agit ni plus ni moins que d'un Amiga 1200. Les capacités graphiques de la machine ne sont plus à démontrer, avec notamment la fameuse puce AGA offrant une résolution d'enfer en 262 144 couleurs simultanées (images fixes uniquement). Côté sons, c'est tout ce qu'il y a de plus classique avec quatre voix stéréo PCM. Le lecteur CD-ROM est à double-vitesse compatible XA et se charge par le dessus. La Rom de la machine reconnaît indifféremment les CD-Audio, les CD+G, les CD Karaoké (introuvables en France) mais pas les Kodak Photo CD. Cette lacune sera bientôt comblée par un soft qui sera vendu sur un CD séparé. Mais la grande force de cet Amiga, c'est sa possibilité d'évoluer. L'habitacle arrière est prêt à recevoir la cartouche MPEG permettant la lecture de films à la norme VidéoCD et une station d'accueil "Pendora" dotée d'un clavier, d'un lecteur de disquette et de toutes les extensions habituelles d'un micro-ordinateur (port série, parallèle...) verra le jour vers la mi-avril. Vous disposerez alors d'un véritable1200... Enfin, qui peut le moins peut le plus, cette machine offre le meilleur rapport/qualité prix de ce dossier.



L'offre professionnelle :



La cartouche MPEG du CD-32

Commodore ne prévoit pas de développement dans ce domaine, les professionnels préférant se tourner vers l'Amiga 4000. Remarquez, on les comprend...

L'offre éducative :

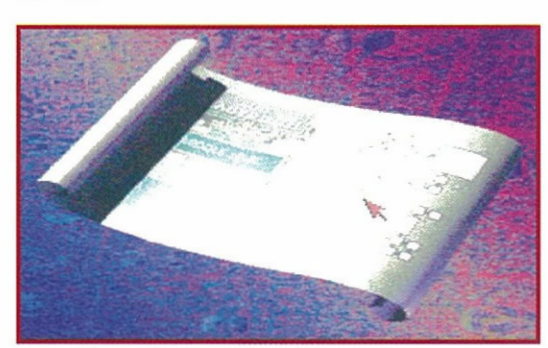


Les videoCD sont d'ores et déjà disponibles en grande surface. Pour l'instant, plus de la moitié des titres sont en V.O.)

Bien que quelques titres soient annoncés, ma soeur Anne ne voit toujours rien venir. Ce serait pourtant une excellente initiative qui comblerait la seule lacune de cette console qui sait décidément tout faire.

L'offre ludique :

Dès sa sortie, Commodore annonçait une myriade de titres pour sa console. Les jeux sont effectivement là, mais sans la qualité escomptée. En fait si... je m'explique. La personne n'ayant jamais eu d'Amiga sera certainement comblée. Les jeux sont pour la plupart de très bonne facture et réservent de longues heures d'amusement. Là ou le bât blesse, c'est que l'on s'attendait à beaucoup mieux. Non pas au niveau de la technique pure (les capacités de l'Amiga restant ce qu'elles sont) mais au niveau de l'exploitation du CD puisque tel est l'objet de ce dossier. Vu sous cet angle, c'est le grand vide. Les éditeurs en profitent pour coucher leurs jeux disquettes sur CD sans y apporter la moindre retouche. Pas de son laser, pas de séquence vidéo... Bref, que dalle. Bon j'exagère un peu, mais dans la masse des titres existants, rares sont ceux apportant un réel plus. Les plus gros efforts concernent deux ou trois minutes de vidéo ou de dessins animés accompagnés d'une bande sonore retravaillée. Il faudra donc attendre les jeux développés exclusivement pour cette machine pour juger du résultat. La préversion de Microcosm en est un savoureux exemple, avec une animation en images de synthèse à couper le souffle. Seul regret : la cartouche Full Motion Video est en vente partout, mais aucun éditeur n'a annoncé de jeux exploitant ce système unique en son genre (cf. dossier du mois dernier). Le CD-32 a donc de très beaux jours devant lui...



Labyrinth of Time, Electronic Arts

+ Un excellent rapport qualité/prix. Cartouche FMV disponible
− Trop peu de jeux exploitent réellement la machine pour l'instant.

3DO REAL FZ-1 DE PANASONIC

Un monstre de puissance encore peu abordable.

Présentation :

Présenté sous ce nom, la Real FZ-1 ne vous dit peut-être pas grand chose. Et si je vous lance "3DO" vite fait comme ça entre deux mots, ça vous rappelle quelque chose ? Bravo ! C'est bien de 3DO qu'il s'agit. Mettons tout de suite les choses au point. La 3DO, c'est un standard au même titre que le CD-Audio. C'est-à-dire que la Real FZ-1 n'est qu'une machine parmi d'autres, capable de lire le code des jeux développés pour 3DO. Il existe en fait trois consoles "3DO", mais seule la Panasonic est disponible pour le moment dans les magasins d'importa-

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173



tion parallèle (version officielle annoncée pour la fin mai.). C'est donc de cette machine que je vais vous parler. Elle se présente sous la forme d'un superbe boîtier noir équipé d'une prise de manette en façade et d'un lecteur double-vitesse à chargement frontal motorisé. Un connecteur destiné à recevoir la cartouche Full Motion MPEG se trouve sur un côté de la machine, un second bus étant prévu pour d'autres futures extensions. Côté Hard, la Real FZ-1 est architecturée autour d'un processeur RISC 32 bits cadencé à 12,5 Mhz et se voit dotée de 3Mo de RAM dont 1Mo pour la vidéo. Le son est entièrement généré par un DSP 16 bits et la Real FZ-1 peut afficher des images en 640x480 pixels en 16 millions de couleurs (images fixes). Les extensions annoncées sont très prometteuses avec, entre autre, des lunettes 3D, une table de montage vidéo amateur, un ensemble volant pédalier... Bref, la totale. (Pour un test complet de la machine, vous pouvez vous référer au numéro 43 de Joystick.)

L'offre professionnelle :

"The 3DO Company" reste assez discret sur ce point. Toutefois, il ne serait pas étonnant de voir quelques applications très spécifiques comme l'on en trouve sur CDI. Seul l'avenir nous le dira.

L'offre éducative :



Star Trek, Spectrum Holobyte

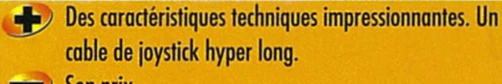
Bien qu'il soit aisé de ce procurer une Real FZ-1 en import parallèle, cette dernière ne sera officiellement importée en Europe qu'aux environs du mois de mai. On peut donc espérer que des éditeurs comme Coktel ou Disney adaptent leurs succès éducatifs en français sur la console. Pour l'heure, il existe pratiquement plus d'éducatif que de jeux sur 3DO. La série très réussie des Putt-Putt (c'est celle que Claude préfère) comprend la bagatelle de cinq épisodes, par exemple. Mais ceux-ci restent en anglais, ce qui les rend inutilisables en France (ou presque). Il y a donc fort à parier que cette branche se développera tout autant que le jeu. Pour l'instant, Ocean Below, un logiciel regroupant un ensemble de films documentaires sur le fond des mers est déjà disponible.

L'offre ludique :



Night Trap, Interplay

Crions-le haut et fort : la 3DO nous a légèrement déçus. Sûrement pas du côté technique puisque c'est la plus puissante machine du moment, mais plutôt en ce qui concerne les jeux annoncés. Mais où est donc passée la vingtaine de titres finis que l'on nous promettait pour Noël ? Nulle part, visiblement, ils ont tous disparu de la circulation. Non, je rigole mais ça tarde un peu tout ça. Heureusement, Star Trek prévu pour avril sortira visiblement à l'heure et il s'annonce toujours plus beau à chaque nouvelle présentation. Le jeux Crash'n Burn vendu avec la machine est lui aussi d'une grande beauté, mais son intérêt très limité amenuise beaucoup sa durée de vie. En ce qui concerne les autres titres, vous pourrez trouver Battle Chess, Mad Dog Mac Cree, Dragon's Lair, Stellar 7, Lemmings, Total Eclipse et Night Trap. Chacun d'entre eux utilise plus ou moins les facultés de la Real FZ-1, bien que Night Trap se détache nettement du lot en offrant un concept totalement novateur et une qualité de vidéo unique, compte tenu de l'absence de carte de décompression. Mais n'espérez pas pour autant obtenir une qualité équivalente à celle du VideoCD, la 3DO n'étant pas assez puissante pour se passer d'une telle carte MPEG. Quoique... Il suffit de jeter un oeil sur Total Eclipse pour se convaincre de l'incroyable puissance de la machine. Hallucinant! A ce propos, cette fameuse carte Full Motion Vidéo devrait être disponible dans le courant du premier semestre.



Des caractéristiques techniques impressionnantes. Un cable de joystick hyper long.

Son prix.

LE CD-I DE PHILIPS

LA PLUS FAMILIALE DES MACHINES

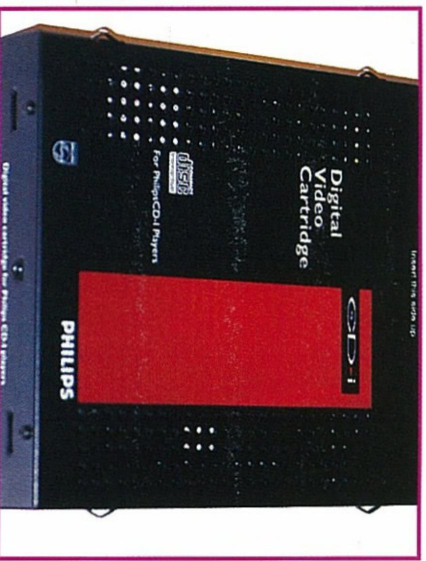
Présentation :



Précurseur dans le domaine du Multimédia, le CD-I de Philips aura mis bien du temps à s'imposer comme tel. Personne ne sachant vraiment ce que renferme le terme de "Multimédia", la machine n'a jamais su comment se positionner dans un milieu déjà tumultueux. Il aura fallu attendre que les autres constructeurs s'y mettent pour que l'on comprenne enfin tout l'intérêt d'un tel appareil. Tout comme la 3DO, le CD-I est un standard et non une machine à part entière, du moins en théorie, car il n'y a vraisemblablement que Philips qui s'intéresse de près à sa machine. Bien qu'il existe un modèle portable destiné au marché professionnel, le CD-I reprend la forme d'un magnétoscope et trouvera sa place sous le téléviseur au même titre que ce dernier. Celui-ci comprend un lecteur de CD simple-vitesse animé par un processeur de la famille des 68000 de chez Motorola. La manette de base fonctionne à infra-rouges, ce qui en facilite l'utilisation dans un contexte familial. La cavité arrière permet l'insertion de la toute nouvelle cartouche Full Motion Video, suite à quoi le CD-I est en mesure de lire les VideoCD. Philips a également pensé au plus petit d'entre nous en fournissant, en option, un énorme trackball aux couleurs chatoyantes. Une riche idée, somme toute.

L'offre professionnelle :

Le gros des applications réside dans la réalisa-



La cartouche FMV du CDI

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173

tion de catalogues interactifs comme celui de General Motors, par exemple, qui présente, à travers des CDI portables, des mini-films de leurs véhicules. La solution est séduisante et les capacités du Compact Disc Interactif correspondent très bien à ce style de logiciels.

L'offre éducative :



Un Trackball pour enfant

Le gros avantage de cette plate-forme Multimédia réside principalement dans le fait qu'il y a Philips derrière. Pourquoi ? Simplement parce que cette grande société, soucieuse de garder son image de marque, s'emploie tant bien que mal à proposer à ses clients des éducatifs entièrement traduits dans notre superbe langue. D'Alice au Pays des Merveilles jusqu'à la découverte de la Renaissance, il y en a pour tous les âges, sur tous les thèmes. Côté présentation, ça arrache carrément avec des mises en page remarquables et un design irréprochable. S'il y a bien une machine sur laquelle il est agréable de s'instruire, c'est sans nul doute le CD-I. A l'heure actuelle, il existe approximativement plus d'une cinquantaine de titres français.

Les lecteurs de CD-ROM à venir !

- Amiga annonce un lecteur de CD-ROM pour 1200 et Amiga 4000 au prix de 1 990 francs TTC. Disponible à la fin de ce mois-ci, ce lecteur offrira les mêmes caractéristiques que celles du CD-32, à savoir une double-vitesse et un temps d'accès d'approximativement 350 ms.
- Un lecteur de CD-ROM devrait théoriquement sortir très bientôt pour la Jaguar d'Atari, elle-même retardée. On vous dira à l'an 2000 si c'était vrai.
- Nec vient de sortir deux lecteurs de CD-ROM SCSI triple-vitesse. Taux de transfert de 450 ko/s et 240 ms en temps d'accès.
- Un lecteur de CD avec chargeur de six CD à quadruple-vitesse est disponible chez Pioneer. Prix? 9000 HT. Glups. (avec une carte SCSI quand même)
- Un copieur de CD? Ça existe mais il faut raquer un max les gars : 29 000 francs HT. Ca vous dit ?
- Sony annonce la sortie d'une console CD 64 bits: la PlayStation. A suivre de près... de très près.

L'offre ludique :

7 th Guest FMV, Virgin



Une horreur ! Non, je suis vache. Quoiqu'en règle générale, c'est pas bien dément. La machine est tout juste capable d'animer deux sprites à la fois et s'écroule devant le moindre scrolling. Bref, pour l'instant, il n'existe que très peu de jeux de qualité. Mais tout cela pourrait bien changer avec la cartouche MPEG. En effet, non contente de lire les VideoCD, cette cartouche rajoute 1 Mo de RAM à la bécane et améliore sensiblement ses performances. De nombreux jeux à base de vidéo ne devraient pas tarder à sortir comme l'incroyable Microcosm où le désormais célèbre 7th Guest. Pour en revenir au soft de Psygnosis, la préversion est de très loin la plus magnifique production qu'il m'ait été donné de voir. Le seul hic reste le prix trop élevé de l'ensemble, la machine plus la cartouche coûtant près de 6 000 francs. Espérons que celui-ci baisse rapidement.



+ Logiciels axés grand-public et en français. FMV disponible.
− Le prix. Peu de jeux de bonne qualité sans la cartouche FMV

Les avantages et les inconvénients du CD-ROM

LES AVANTAGES SONT SIMPLES :
Importante capacité de stockage (640 millions de caractères), coût de fabrication infime, pas de piratage possible.

LES INCONVÉNIENTS :
L'impossibilité d'écrire et des temps d'accès encore trop lents.

EN RÉSUMÉ

Comme vous pouvez le voir (ou plutôt le lire), chacune de ces machines possède ses points forts et ses points faibles. Les micro-ordinateurs et leur architecture ouverte restent indéniablement les mieux placés pour tirer parti d'un lecteur CD, mais ce sont également les plus chers et ils ne s'intègrent pas facilement dans un environnement familial. Il est toutefois intéressant de noter qu'en matière de jeux les progrès avancent bien plus vite sur PC et que ce dernier reste largement moins cher que le Mac. Au contraire, si votre critère principal se base sur une utilisation au sein de la famille, le CD-I fera parfaitement l'affaire, en offrant une approche douce et progressive de l'informatique. Sa simplicité d'utilisation le rend accessible aux plus jeunes, sans compter qu'il pourra faire office de magnétoscope en y ajoutant la cartouche Full Motion. Si au contraire vous ne jurez que par le jeu, vous choisirez assurément l'une des quatre machines dédiées aux jeux. Le Mega CD profite de la logithèque déjà existante de la Megadrive mais ses capacités réduites ne lui permette pas de tirer pleinement parti d'un support tel que le CD (64 couleurs, processeur peu puissant...). Au contraire, le CD-32 offre le meilleur rapport qualité-prix de ce dossier, mais la grande majorité des jeux ne savent pas encore profiter de toutes ses facultés. Le développement d'un "vrai" programme CD demande beaucoup de temps, ce qui explique cela. Quant à la 3DO, il est encore un peu tôt pour se prononcer sur son avenir mais ça risque de faire très mal. Pour ce qui est du prix, c'est bien connu, les boutiques d'importations se sucrent largement au passage et la machine reste pour le moment innabordable. Vivement sa sortie officielle!

Pourquoi le CD-ROM est-il dix fois plus lent qu'un disque dur ?

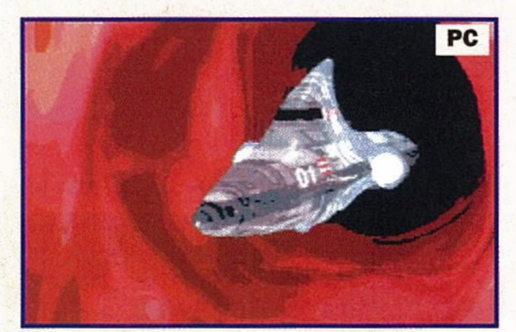
Cela vient du fait qu'un CD ne comprend qu'un seul secteur en spirale. Pour se repérer, la tête de lecture est donc obligée de retourner dans le "catalogue" du CD et de revenir à l'endroit lu juste auparavant. Selon que la tête se trouve vers le début ou vers la fin du CD, elle ira piocher ses informations dans le catalogue le plus proche (un CD contient deux catalogues identiques, un au début de disque et le second à la fin). La tête effectue donc d'incessants va-et-vient qui se traduisent par une perte de temps pour l'utilisateur.

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173

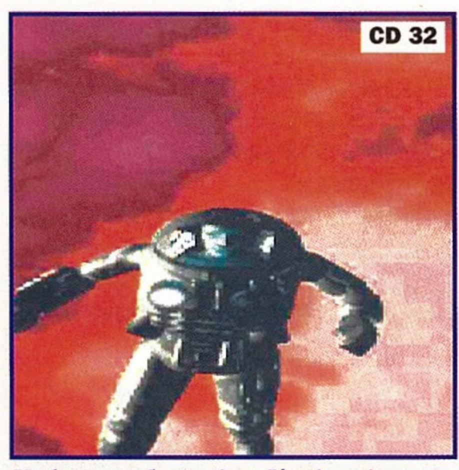
LES DIFFERENCES SUR UN MEME JEU : MICROCOSM

MEGA CD

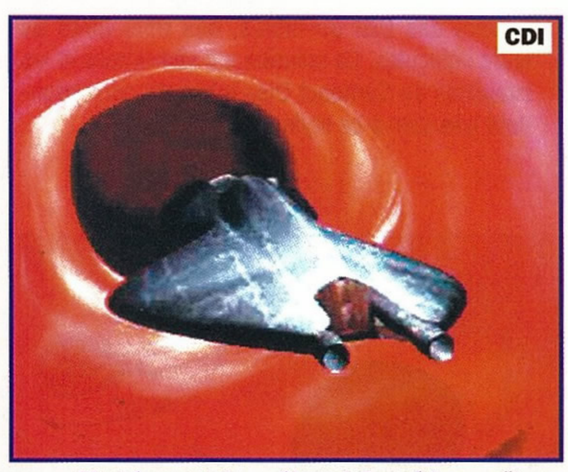
Une animation douteuse, 16 couleurs tramés... Cette version ne peut concurrencer celle des autres machines.



La version PC de Microcosm est de moindre qualité que celle du CD32.



Un bonne adaptation. L'animation est étonnament fluide et les couleurs, aussi nombreuses que dans la version PC (256), paraissent avoir été mieux exploité.

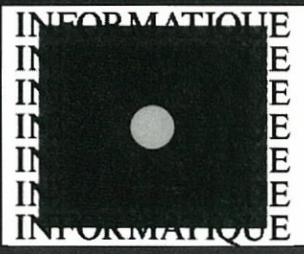


Simplement Grandiose ! Graphismes "true colors", 25 images par seconde en plein écran, la version de Microcosm pour CDI explose littéralement toutes les autres. Mais attention, le soft ne fonctionne qu'avec la carte Full Motion Video, ce qui explique l'incroyable qualité.

TABLEAU RECAPITULATIF DES CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

	Mega CD	PC CD-ROM	Mac CD-ROM	Amiga CD-32	3DO	CD-I
HARDWARE						
Constructeur	Sega	Divers	Apple	Commodore	Panasonic	Philips
Processeur	68 000	386, 486 et +	68000, 020 et +	68EC020	ARM60	68341
Fréquence	13,5 Mhz	25 à 66 Mhz	12 à 40 Mhz	14 Mhz	12,5 Mhz	4 Mhz
Architecture	16 bits	16/32 bits	16/32 bits	14 Mhz	32 bits	16 bits
RAM	64 Ko + 1 Mo	2 Mégas mini	4 Mégas mini	2 Mo	1 Mo + 2 Mo	N. C. *
ROM CD Audio	Oui	Soft	Soft	Oui	Oui	Oui
ROM CD+G	Oui	Non	Soft	Oui	Non	Non
ROM PhotoCD	Non	Soft	Soft	Soft	Oui	Oui
ROM VideoCD	Non	Carte+Soft	Non	Cartouche	Cartouche	Cartouche
VIDÉO						
Résolution max.	320 x 224	1024x768	Selon moniteur	640x480	640x480	384x768
Nbr de couleurs affichables	64	256 à 16, 7 M.	256 à 16,7 M.	252 000	16,7 millions	N. C.
Palette	512	252K à 16,7 M.	256 à 16,7 M.	252 000	16,7 millions	N. C.
Sorties	RVB	SVGA	Selon config.	RVB	Composite Ntsc / S-Vidéo	RVB
SON						
Nbr de voix	8 PCM	Selon carte son	Selon config.	4 PCM	N.C.	1 à 32 canaux
Sorties	RCA, Minijack	Selon carte son	MiniJack	RCA, Minijack	RCA, Minijack sur manette	RCA, Jack
Réglage volume	Oui	Selon carte son	par Soft	Oui	Oui, sur joypad	Oui
Nbr Joypad possible	2	2	1	2	4	1
ACCESSOIRES						
Souris	Non	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Pistolet infra-rouge	Oui	Non	Non	Non	Oui	Non
Prix moyen des machines	1990 F	7 000 F. Mini	10 000 F Mini.	2500 F	5000 F (2)	3490 F
PRIX						
Prix carte FMV **	/	3 590 F (1)	/	1 690 F	N.C.	1 990F
Prix moyen des CD	400 F	450 F	550 F	280 F	400 F (2)	280 F

(1) Avec Dragon's Lair MPEG et Return to Zork MPEG.
(2) Import parallèle.
* Non Communiqué
** Le prix d'un vidéo CD varie entre 129 et 189 francs selon le nombre de CD



ULTIMA

1ère chaine de magasins de jeux vidéo neuf et d'occasion en France !!!

PARIS 11e	PARIS 13e	PARIS 8e
5, bld Voltaire - PARIS 75011	57, av des Gobelins - PARIS 75013	21, rue Turin - PARIS 75008
Métro : République	Métro : Place d'Italie/Gobelins	Métro : Turin/Rome/Liège
Tél. : 43 38 96 31	Tél. : 47 07 33 00	Tél. : 42 94 97 14
NEUF - OCCASION - ECHANGE	NEUF - OCCASION - ECHANGE	OCCASION - ECHANGE

PC-CDROM

PROMO PERIPHERIQUES - ACCESSOIRES

- CDROM Panasonic double vitesse......... 1 990 F
- CDROM Panasonic + 7 guest .... 2 190 F
- Sound blaster pro + 2 jeux .... 990 F
- Sound blaster ASP16 .... 1 590 F
- Carte real magic.................................. 3 790 F
- Enceintes.. 349 F
- PC TOO TV.. 1 390 F
- Joypad .... 149 F

JEUX (nouveautés)

Cyber Race	349 F
Dungeon Hark	349 F
Fantasy Empire	349 F
In Extremis	299 F
Star Treck Judgement	369 F
Sim City 2000	429 F

JEUX CD

7th Guest	199 F
Civil Devil	NC
Commanche	490 F
Demons gates	349 F
Dune	229 F
Gabriel Night	399 F
Goblin 3	299 F
Golden 7	429 F
Hell Cab	690 F
Inca II	399 F
Journey non projet	529 F
KGB	NC
Lord of lore	NC
Mad dog and Mc Nee	399 F
Mega race	NC
Microcosm	NC
Night trap	NC
Policequart IV	NC
Rebel Assault	399 F
Return to Zork	349 F
Sam and Max	NC
Strickecommander	399 F
TFX	429 F
Winter olympic	299 F
World of Xeen	389 F

ACHETEZ vos jeux d'occasion, 50 % moins cher

Alone in the Dark	199 F
Darkseed	199 F
Day of Tentacle	229 F
Dune 2	199 F
Genesia	329 F
Goal	169 F
Indy 4	229 F
Indy car racer	349 F
Jurassic park	199 F
King quest V	199 F
Laura Bow 2	199 F
Leisure swit larry 6	349 F
Mortal kombat	NC
Prince of Persia	199 F
Quest for Glory 4	349 F
Sam and Max	NC
Star war chess	449 F
Subwar 2050	299 F
Tornado	199 F
Ultima 8	NC
Wing commander Z	199 F

ECHANGEZ tous vos jeux à partir de 50 F

PROMO Pour tout achat de 4 jeux neufs ou d'occasion sur une période d'un an, nous vous offrons 1 jeu de votre choix.

ATARI

- JAGUAR + 1 jeu .... 1790 F
- LYNX + 1 jeu au choix **PROMO** ..... 490 F
- FALCON 4 Mo DD8S .... 6690 F
- FALCON 4 Mo .... 4790 F

COMMODORE

AMIGA CD 32

- CD 32 complet + 2 jeux .... 2 450 F
- CD 32 complet + 4 jeux .... 2 790 F
- FMV.. 1 690 F

Garantie 1 an par COMMODORE FRANCE

JEUX

Alfred Chicken	229 F
Alien Breed	NC
Arabian night	179 F
Cahos Engine	269 F
Captive 2	249 F
Deep Core	249 F
Denis La Malice	NC
D Génération	229 F
James Pond II	249 F
Labyrinthe of time	249 F
Mean machine	269 F
Microcosm	NC
Morph	199 F
Nigel Mansell	249 F
Overkill and Lunar C	269 F
Pinball Fantasies	229 F
Ryder Cry	NC
Sensible Soccer	249 F
Sleep Walker	289 F
TFX	NC
Trool	249 F
Whales Voyage	269 F
Zool II	NC

FILMS

Black Rain	190 F
Bonjour	150 F
Brian Adam	150 F
Cartoon carnival	350 F
Les nuits fauves	190 F
Joy of sex	350 F
Naked gun 2	190 F
Red of october	190 F
Star Treck Y	190 F
Patriot games	190 F
Top guns	190 F

ECHANGEZ vos jeux ou films à partir de 50 F

PROMO Pour tout achat de 4 jeux neufs ou films sur une période d'un an, nous vous offrons 1 jeu.

AMIGA

- AMIGA 1200 complet .... 2 290 F
- AMIGA 1200 complet + 5 logiciels.. 2 790 F

CDI

- CDI .... 3 990 F
- FMV.. 1 990 F

Films disponibles voir liste CD 32 AMIGA

ECHANGEZ vos jeux ou films à partir de 50 F

3 DO

- 3 DO NTSC.. 5 290 F
- 3 DO PAL.. 5 690 F

JEUX

Animals	399 F
Battle chess	429 F
Century Almanach	399 F
Dragon's lair	469 F
Mad dog Mac Nee	469 F
Monster warrior	499 F
Microcrosm	NC
Night trap	429 F
Ocean bebouwy	399 F
Out of this world	449 F
Put put fun pack	499 F
Put put join the parade	499 F
Stella 7	479 F
Total eclipse	549 F

ECHANGEZ vos jeux à partir de 50 F

PROMO Pour tout achat de 4 jeux neufs ou d'occasion sur une période d'un an, nous vous offrons 1 jeu.

Tous nos prix sont TTC. Dans la limite des stocks disponibles.

ULTIMA Boutiques Province

Vannes	Gal. Com. Continent "Le Fourchene"	56000	Tél. : 97 63 83 90
Valence	11, avenue Pierre Semard	26000	Tél. : 75 81 56 47
Rochefort	127 bis, rue Louis Thiers	17300	Tél. : 46 99 81 25
Marseille	26, rue de la Palud	13001	Tél. : 91 33 24 25
Mulhouse	13, rue de Hugwald	68000	Tél. : 89 66 37 37
Perpignan	2, rue Lafayette	66000	Tél. : 68 56 76 20
Tours	97, avenue Grammont	37000	Tél. : 47 64 51 51
Bastia	3, rue St François	20200	Tél. : 95 31 68 70
Juan Les Pins	14, avenue Maupassant	06160	Tél. : 93 61 10 21
Aix En Provence	40, cours Sextius	13100	Tél. : 42 27 59 45
Nimes	4, rue des Greffes	30000	Tél. : 66 76 16 16
Blois	48, rue Beauvoir	41000	Tél. : 54 74 44 53
Grenoble	4, rue des Bergers	38000	Tél. : 76 64 06 11

* Les prix et promotions peuvent varier selon les agences.
4 jeux achetés, 1 gratuit uniquement sur Paris. Tél. à votre agence.

BON DE COMMANDE à renvoyer uniquement à notre agence ULTIMA,
5 Bd Voltaire, 75011 PARIS - Tél. : (1) 43 38 96 31 - Fax : (1) 43 38 11 86 pour la VPC demander Thierry.

Nom .... Prénom ....

Adresse complète :..

....

Tél. (obligatoire) :...........................

PRODUIT	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI		

PORT : MATERIEL 100 F, LOGICIEL 25 F

❏ CHEQUE ❏ CARTE BLEUE

❏ Contre remboursement 35 F

|_|_|_|_| DATE D'EXP.

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

DATE..................SIGNATURE

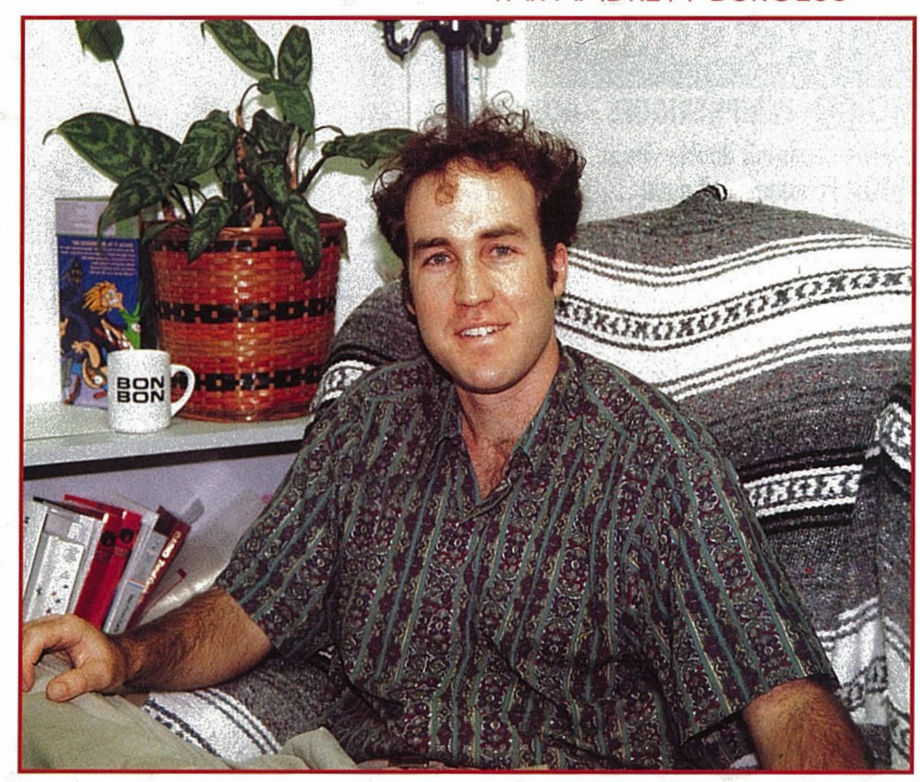
JOYSTICK 02/94

DOSSIER INTERPLAY

PAR ANDREW BURGESS

Interplay met la touche finale aux versions CD de SimCity et de SimAnt. Michael Conti, le producteur des deux produits, a voulu améliorer les aspects techniques pour exploiter les capacités du CD-ROM, tout en conservant l'esprit original.

L'apport des versions CD est assez conséquent pour séduire à la fois les anciens joueurs et les nouveaux venus. Interplay a tenu à exploiter au maximum les capacités du CD, sans se contenter d'adapter les jeux. Il faut dire que dans le cas de SimCity par exemple, il aurait été impensable de le sortir tel quel... il est quand même sorti il y a près de cinq ans, graphismes EGA à l'appui ! Les améliorations portent donc principalement sur les graphismes. En lieu et place des écrans traditionnels, on dispose désormais de séquences vidéo digit et d'images de synthèse. Pour SimAnt, Interplay a même exploité un nouveau système d'animation en temps réel, le Virtual Actor, qui laisse présager bien des délires...



Michael Conti, producteur de SimCity CD et de SimAnt CD

SIM CITY CD



L'objectif était de conserver le style du jeu original, en l'améliorant avec le potentiel du CD. Maxis a pour cela fourni tous les codes. Il a été conclu que le programme pouvait subir des modifications, Et en fait, moins de 20 % de ce dernier ont été réécrits. Il est un peu plus rapide. Les graphismes ont été affinés et retravaillés, avec une palette de 256 couleurs et non plus de 16, et sont désormais en SVGA.. De même, l'interface a été améliorée et simplifiée pour être plus accessible, notamment aux nouveaux joueurs. Il y a de nombreuses séquences en 3D "rendered", notamment l'introduction du SimCity TV News –comme dans la réalité–, les hélicoptères se faufilant entre les gratte-ciels, une musique haletante, un écran titre apparaît. Le joueur tient toujours le rôle du maire – homme ou femme –, et tous les scénarii ont été conservés (Hambourg, San Francisco, Detroit, etc.).



RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173

La traditionnelle séance de maquillage avant les prises de vue.

Les prises de vue ont été effectuées à Los Angeles, à l'intérieur et à l'extérieur, pour parer les différents cas du jeu.

Tous les acteurs sont des professionnels sélectionnés par audition. Ici, le Délégué aux Transports.

Les films sont ensuite transmis au studio de digitalisation d'Interplay.

Voilou ce que vous voyez à l'écran.

LE TOURNAGE DES SÉQUENCES VIDÉO.

Toutes les vidéos ont été filmées en quatre jours à Hollywood, avec une équipe technique et des acteurs professionnels, sur les lieux-mêmes de la ville-prison, pompiers-. Le résultat final est ensuite envoyé aux studios d'Interplay pour être traité. Ces derniers travaillent sur un système de compression depuis plus d'un an, mais c'est la première fois qu'ils ont réellement l'opportunité de le tester. Dans le studio de digitalisation, les cassettes vidéo sont jouées sur un équipement Sony relié à deux Macintosh Quadra, qui sont eux-mêmes en réseau avec quatre 486. Grâce à un utilitaire de capture maison, les Mac capturent une image sur trois. Les séquences finales sont insérées dans le programme principal et les effets audio sont ensuite ajoutés.





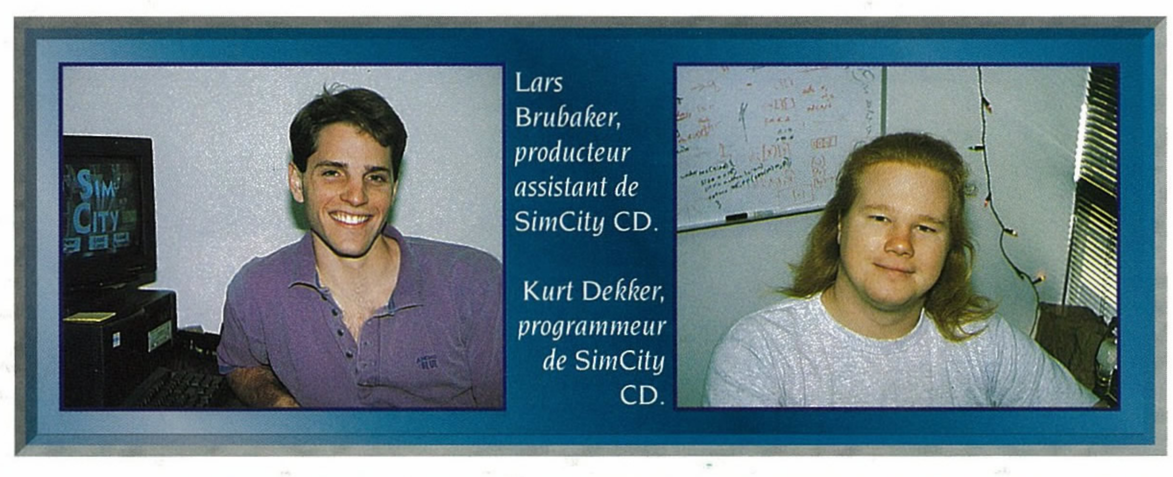
Et cette version sera compatible avec toutes les villes créées avec le SimCity original – et vice versa . En fait, un répertoire contiendra vingt à trente des meilleures villes envoyées à Maxis pour leur concours. Cependant, l'amélioration la plus significative reste l'utilisation de clips vidéo. L'objectif a été de créer un environnement plus humain, avec plus de trente minutes de séquences vidéo digitalisées. Ces clips permettent trois niveaux de contact entre le joueur et les SimCitoyens : l'analyse des personnages importants, les actualités télévisées sur des événements spécifiques, et une visualisation des activités quotidiennes des habitants. Le ton employé est drôle, et chaque scène apparaît, en contexte, avec la progression du joueur. Par exemple, il y a plus de quarante séquences – chacune



d'environ vingt secondes – impliquant des personnages comme le Chef des Pompiers, le Chef de la Police, le Délégué aux Transports, le Délégué aux Services Publics. Quand vous faites appel au budget ou aux cartes, l'un d'eux apparaît pour vous donner son opinion. Dix-neuf nouveaux clips très amusants, aussi bien verbalement que visuellement, sont liés à des événements spécifiques du jeu, comme le crash d'un avion,

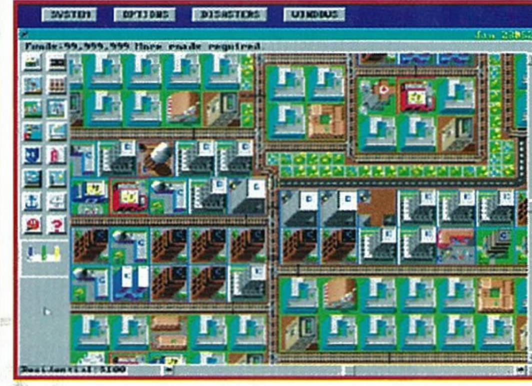
RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173

l'inondation, l'incendie, et d'autres catastrophes. Toutes les quinze minutes de jeu, une caméra–témoin vous fait entrer dans la vie d'un des habitants – il y a soixante quinze de ces séquences au tota l. Les vidéos tournent en dix images par seconde –tout en restant suffisamment fluides– et peuvent être regardées en deux modes : "plein– écran" ou "fenêtre de 75x125 mm". En fenêtre, l'arrière-plan change automatiquement de couleur pour devenir gris.


Lars Brubaker, producteur assistant de SimCity CD.

Kurt Dekker, programmeur de SimCity CD.







SIM ANT CD







Interplay a complètement repensé SimAnt pour créer un environnement plus réaliste, tout en restant fidèle à l'esprit du jeu original. Le jeu se joue toujours selon une perspective subjective avec une vue de dessus, mais avec désormais la possibilité de faire pivoter et de changer l'échelle de cette vue. Il y a ainsi davantage de profondeur au niveau des images, avec des ombres qui bougent, de nombreux mouvements fluides – en fait, l'animation ne s'arrête pas, même quand on fait scroller ou quand on ouvre une fenêtre –. Tous les insectes et les détails ont été modelés et retravaillés à partir de la réalité, et il est possible de cliquer sur n'importe quel objet ou insecte pour obtenir une vue 3D plein-écran.

Une séquence d'introduction complètement nouvelle – en 3D rendering sous 3D Studio– présente au joueur toutes les créatures, leur habitat et les lieux importants –l'arrière-cour, le jardin et la maison–. Les joueurs disposeront de trois modes de jeu : un tutorial, un jeu rapide, et un jeu complet. SimAnt CD reste essentiellement une simulation, même si la stratégie est importante : en tant que fourmi noire, le joueur doit défendre et gérer toutes les ressources de sa colonie pour assurer la survie de la reine. Une légère différence avec l'original réside dans le fait que si le joueur–fourmi est tué, il peut cliquer sur une autre fourmi pour en prendre le contrôle – s'il rest, bien sûr, d'autres fourmis –. Il y a beaucoup plus de détails et de variété. Le sol est jonché de nourriture (sucre, bonbons des enfants, canettes de Coca–Cola, os du chien, feuilles mortes et insectes morts) mais aussi d'ennemis – fourmi–lion qui s'enfuit dans le sol et piège les fourmis, araignée qui apprend grâce à une intelligence artificielle –. Quand les insectes sont attaqués, ils gigotent et se tortillent avant de mourir. La plupart des écrans textes ou statistiques de l'original ont été transformés en séquence audio ou vidéo pour cette version CD. Une petite fenêtre-carte peut être ouverte dans le coin de l'écran principal, pour obtenir une vue à petite échelle du territoire. En cliquant sur l'une des caractéristiques de l'écran principal, une séquence audio fournit une explication. Puis il y a de longues séquences vidéo intermédiaires – vingt minutes de clips digitalisés de vraies fourmis en ac-

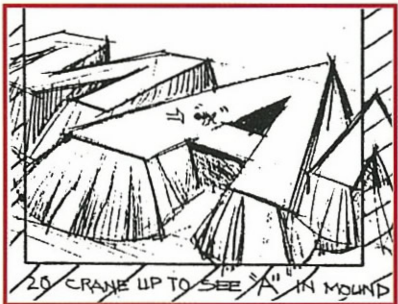
RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173

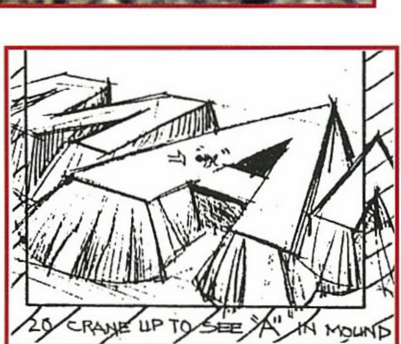




tion, dont des batailles entre fourmis noires et fourmis rouges, fourmis tentant de déplacer un criquet mort, un lézard affamé, et des fourmis-lions en chasse – Tous les clips ont été tournés dans le désert de l'Arizona avec une caméra 16 mm miniaturisée et des objectifs spéciaux.

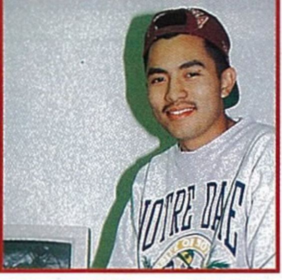
Enfin, Simantha joue le rôle de la reine des fourmis noires. Simantha a été créée pour ajouter une personnalité, un caractère à SimAnt CD, et elle délivre des séquences tutoriales on-line. La plupart de ces séquences ont été adaptées directement du manuel pour aider et encourager le joueur dans sa progression. Simantha apparaît dans trois environnements différents selon le mode de jeu : une salle de classe dans le tutorial, un cabaret dans le jeu rapide, et comme star à Hollywood Bowl dans le jeu complet.







Kevin Aguilar, programmeur principal sur SimAnt.



Eduardo Trillo, graphiste 3D Studio sur SimAnt.

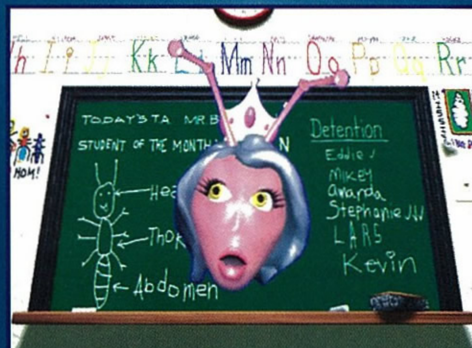


George Almond, graphiste 2D (sprites, objets...) sur SimAnt.



Le Virtual Actor, procédé d'animation en temps réel.





Simantha a été créée avec le VActor ou Virtual Actor, un procédé développé par SimGraphics Engineering de Pasadena en Californie.
Ce procédé part des images "rendered" qui sont ensuite animées grâce à un système de capture vidéo en temps réel – 24/30 images par seconde– impliquant un acteur. Celui-ci porte un équipement spécialement conçu pour enregistrer les mouvements naturels de sa bouche et de ses expressions faciales. Cet équipement comporte des détecteurs reliés aux sourcils, aux joues, etc. pour mesurer les mouvements. Cette information est transmise et capturée par un système logiciel propriétaire et le modèle obtenu peut ensuite être animé et synchronisé avec le dialogue.

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173



Regardez-moi cette tronche d'enfer. Il faut avouer que cet acteur possède certains talents de qualité.





Cryo repousse les limites du CD-ROM avec cette course d'avant-garde.

cd rom PC

Voilà un bon bout de temps que les ateliers d'Uptown et de Cryo travaillent sur le projet. Nous vous avions déjà dit tout le bien que l'on pensait du produit à travers les mini-dossiers consacrés à ces équipes de développeurs. La version finale arrive enfin sur les chapeaux de roues, remorquant derrière elle toute une floppée d'innovations plus révolutionnaires les unes que les autres. Accrochez votre ceinture, ça démarre sec...

UNE INTRO À PÉTER LES PLOMBS...

Ça débute pourtant dans le plus grand sérieux. Une musique dans le style "Vangelis", des changements de champs à la Ridley Scott, une ambiance digne de Blade Runner... Bref, c'est ainsi que votre vaisseau vous reconduit automatiquement au Palace Hôtel. L'intro enchaîne alors sur l'intérieur de vos appartements futuristes et plus précisément sur l'immense téléviseur qui orne la cloison de votre salon. Justement, c'est l'heure de votre émission préférée : la MEGARACE. Lance Boyle, le méga présentateur, déboule sur l'écran avec une tronche sortie tout droit d'un Tex Avery et commence à déblatérer son texte en déformant son visage avec des mimiques de la mort. Les dialogues, à hurler de rire, sont bien entendu à l'image du personnage. Ah la vache, je ne m'en remets toujours pas. C'est qu'il faut le voir ce Max-Headroom biologique, il vaut le détour ! N'empêche que tout ceci paraît si vrai, que l'on se prend immédiatement au jeu. Le joueur ne se trouve plus devant le moniteur de son ordinateur, mais devant la retransmission d'un show à succès comme l'on en trouve par centaines sur les télés câblées américaines. Le plus surprenant, c'est cette présentation plein écran en 256 couleurs, à une cadence ininterrompue d'une vingtaine d'images seconde. C'est pas du Full Motion, mais ça s'en rapproche de très près. Enfin, quoique l'on puisse en dire, cette intro restera dans les mémoires.

- ▲ Impossible n'est pas français. L'incroyable fluidité ne laisse pas présager que l'animation se charge à partir du CD.
- ▲ L'algorithme de compression utilisé offre une qualité d'image exceptionelle.
- ▲ Jamais une intro n'aura été aussi belle et aussi drôle...
- ▲ Une musique d'enfer et des bruitages réalistes.
- ▲ L'intelligence des adversaires.
- ▼ Une durée de vie un peu courte.

EDITEUR : MINDSCAPE
GENRE : ARCADE
NOTICE VO : /
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NOMBRE DE CD : 1

GRAPHISME	18
BRUITAGE	18
MUSIQUE	18
ANIMATION	19
MANIABILITÉ	18
DURÉE DE VIE	13
ORIGINALITÉ	18

95%

EN COURS DE DÉVELOPPEMENT SUR 3DO, CD32, MEGA CD, REELMAGIC



Les voitures adverses réagissent intelligemment. Par exemple, si vous déboulez à fond mais que vous n'êtes pas armé, l'autre véhicule vous laissera gentillement passer pour vous tirer dessus par derrière. Peu loyal, mais hô combien efficace !

MEGASTAR joystick

MEGA





Et que diriez-vous d'un petit tonneau barriqué ?
Ce n'est pas la route qui se retourne, mais le décor qui se trouve autour.



Observez les traces sur le sol. C'est en passant par dessus que vous pourrez augmenter votre vitesse, et par là même rattraper à temps vos adversaires. Les flèches de Turbo sont encore plus efficaces sur un lecteur de CD double vitesse. Le nombre d'images par seconde étant plus élevé.

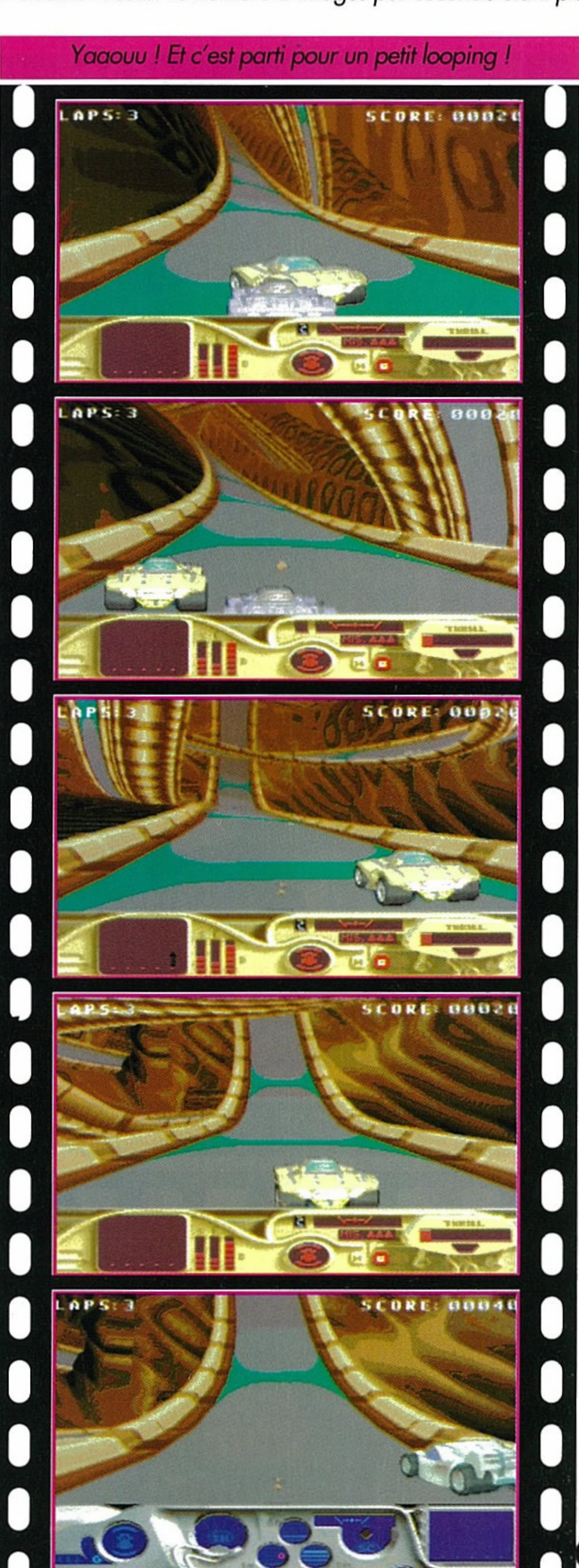
UN SCÉNARIO ORIGINAL

Tenez, c'est tellement génial que j'en oublie de vous expliquer ce que vous allez devoir faire. La MegaRace est une course organisée par la chaîne VWBT qui oppose un téléspectateur à une série de gangs organisés. De la Trash-TV dans toute sa splendeur. L'épreuve se dispute sur plus de 15 circuits répartis dans 5 villes différentes. Le but en est fort simple : éliminer les délinquants de la route et se débarrasser du chef de la bande. La chaîne met à votre disposition trois véhicules aux caractéristiques différentes, sachant que s'il n'est pas possible d'en améliorer les performances, vous pourrez voler la voiture (et la trotinette) du perdant. Tout au long de son speech, Lance Boyle vous explique en fait les règles du jeu. Il s'agit ni plus ni moins d'un jeu virtuel auquel vous pouvez prendre part sans quitter votre micro-ordinateur. Une manière élégante et bien pensée d'entrer au sein de l'action. Enfin, vous devrez tant bien que mal maintenir le "Thrillometer" (le trouillomètre) à zéro. C'est-à-dire que vous devrez offrir le maximum de spectacles à cette horde de téléspectateurs rivés devant l'écran de leur téléviseur, en faisant flipper leur race. Chaque victoire vous donne droit à de somptueux cadeaux.



Petite vue sur votre "palace".

Yaaouu ! Et c'est parti pour un petit looping !





*La présentation dure plus de dix minutes !
Une merveille, vous dis-je.*



La maniabilité de votre véhicule est excellente, ce qui ne vous empêchera pas d'en perdre le contrôle.



Il y a bien entendu des parcours en pleine ville. Il est toutefois impossible de quitter la route, le mouvement du décor étant précalculé.



NOM D'UN PONEY, QUE C'EST BEAU !

La première épreuve se déroule dans la ville de Newsan, la plus sophistiquée des Megalopolis du futur. En place sur le "Uptown Speedway", vous commencez à entamer vos premiers tours de roue. Autant vous le dire tout de suite, c'est l'extase ! Le décor précalculé et lu en temps réel sur le CD paraît d'une fluidité telle, que l'on a bien du mal à croire qu'il ne s'agit pas d'un programme installé sur disque dur. Et je vous parle de CD-ROM simple vitesse ! La qualité des images a, là aussi, de quoi surprendre. Les habituels "pavés" de décompression sont quasi inexistants et malgré le nombre de couleurs, la palette originale de chaque image paraît respectée. Ces deux éléments réunis offrent un résultat totalement unique, surclassant largement la méthode employée dans l'excellent "Rebel Assault", c'est pour dire ! Foi de morue, je ne pensais pas qu'il serait un jour possible de voir ça sur PC.

En ce qui concerne la partie fun, les tracés des circuits sont pour la plupart superbes, avec une représentation précise des environs (villes, désert, souterrains...) et des kilomètres d'enchevêtrements de goudron épousant la forme de boucles, de tonneaux barriqués... Il existe même un circuit sous-marin et une boucle motorisée (tournant sur elle-même). Vous devez donc, à travers ces parcours, rattraper vos adversaires, puis vous en débarrasser un à un. La tâche n'est pas rendue facile, ne serait-ce qu'à cause des routines d'intelligence artificielle qui vous mènent la vie dure. Ben ouais, parce que le chef du gang, ben il est pas con. Il envoie les sales membres de sa sale bande ralentir votre progression, ce qu'ils



Quelle dégaine !

font à merveille. Heureusement, en leur filant de grands coups latéraux, vous pourrez les balancer dans le décor et même leur tirer dessus, à la condition que votre voiture soit équipée de canons. A vous de savoir également tirer profit des flèches dessinées sur le sol, propulsant votre véhicule à forte vitesse pendant un laps de temps très court.

Côté jouabilité, je dois vous avouer que je m'attendais au pire. Que dalle, elle est super maniable c'te vache de caisse. Certes, il lui arrive de déraper dans les virages, mais avec un éternel souci de réalisme. La voiture répond au quart de poil, et de par les mouvements dûs à son inertie, cette dernière paraît effectivement avoir une masse. Les bruits ne sont là que pour renforcer ces impressions, en balançant des crissements de pneus dans les HP ou un bruit de moteur assourdissant. Le tout sur musique SoundBlaster, digitalisée bien sûr.

Le seul vrai défaut du programme ne vient pas de sa réalisation quasi parfaite, mais plutôt de l'intérêt qui en découle. Les accros

Le niveau sous-marin est tout simplement superbe. En revanche, c'est aussi le plus lent de par la complexité des écrans. Certains véhicules peuvent tirer ce qui facilite nettement l'accession à la victoire.



du jeu de bagnole comme moi ne se lasseront pas de rouler au milieu de tels décors, même si "l'esprit" de compétition n'est pas toujours au rendez-vous. Mais il reste indéniable que MegaRace ne brille pas par la richesse de son action. En guise de conclusion, je n'hésiterai pas à dire que MegaRace place la barre très très haut. Un soft qui tient carrément la route !

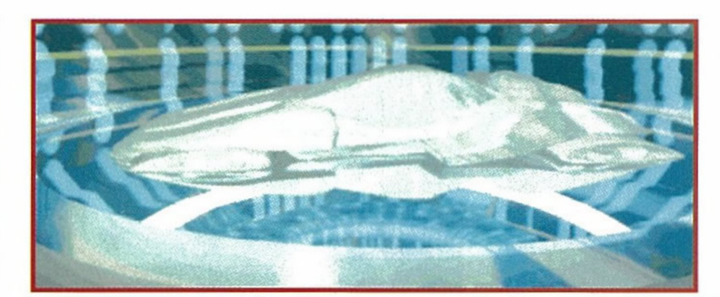
LORD CASQUE NOIR



Les circuits vous sont tous présentés par Lance Boyle, avec survol des lieux en prime.

Ce parcours aux couleurs violettes s'avère particulièrement facile. Un voile de brouillard repose à l'horizon... Que de romantisme !





Lors de la présentation de chacune d'elles, les voitures sortent du sol avec des morphs de la mort. La vraie séquence compte une cinquantaine d'images.

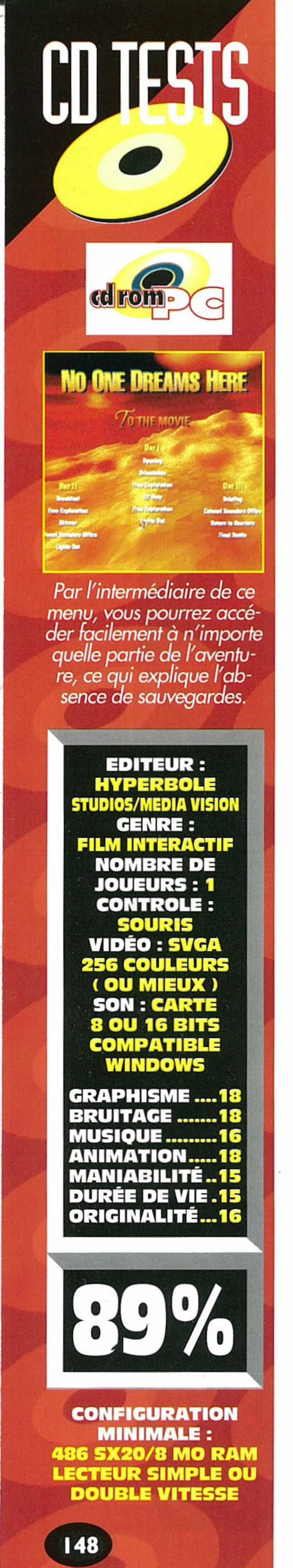


Vous ne pourrez choisir que trois véhicules dans un premier temps, chaque chef de gang assassiné vous en délivrant un autre. Chacun possède des caractéristiques très diverses : tirs simples ou doubles, meilleure tenue de route...





MEGARACE



Par l'intermédiaire de ce menu, vous pourrez accéder facilement à n'importe quelle partie de l'aventure, ce qui explique l'absence de sauvegardes.

EDITEUR : HYPERBOLE STUDIOS/MEDIA VISION
GENRE : FILM INTERACTIF
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE : SOURIS
VIDÉO : SVGA 256 COULEURS (OU MIEUX)
SON : CARTE 8 OU 16 BITS COMPATIBLE WINDOWS

GRAPHISME 18
BRUITAGE 18
MUSIQUE 16
ANIMATION 18
MANIABILITÉ .. 15
DURÉE DE VIE . 15
ORIGINALITÉ ... 16

89%

CONFIGURATION MINIMALE :
486 SX20/8 MO RAM LECTEUR SIMPLE OU DOUBLE VITESSE



Lors de ce briefing vous apprendrez que la pollution est sur le point de venir à bout de la planète Terre. Si rien n'est tenté, d'ici à cinq ans, l'humanité ne sera plus qu'un mauvais souvenir.





Partout dans la base, vous trouverez des terminaux informatiques, sur lesquels vous pourrez lire les infos, écouter de la musique, recevoir du courrier...

Les frontières entre cinéma et jeux vidéo, depuis l'avènement du CD-Rom, s'effritent doucement, pour notre plus grand plaisir. Quantum Gate est là pour le prouver !

UN SCÉNARIO D'ACTUALITÉ

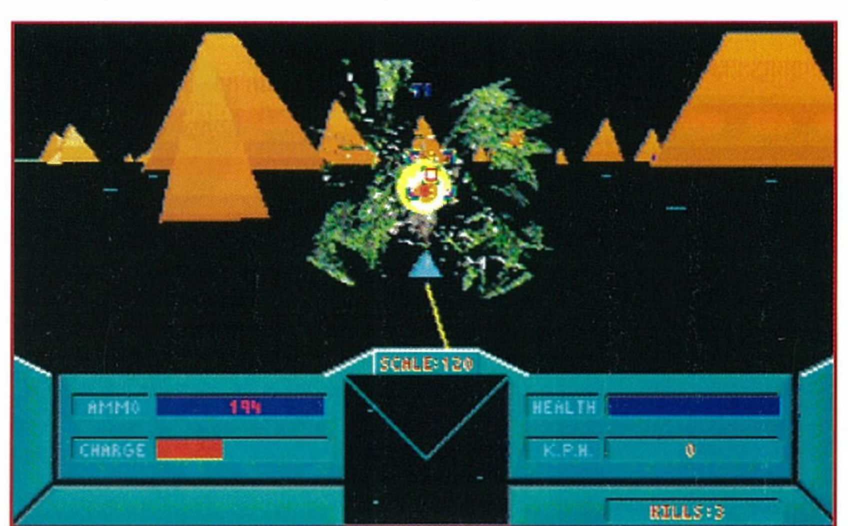
Année 2047. Après avoir puisé pendant des siècles dans les ressources naturelles de la Terre, sans un instant se poser de question d'ordre écologique, le gouvernement des Nations-Unies se retrouve au pied du mur. En effet, selon une simulation ultra réaliste, il ne reste plus que cinq ans avant que la pollution terrestre arrive au point de non-retour. Et si cela survenait, en moins de vingt ans, les êtres vivants ne seraient plus qu'un souvenir enfoui sous des tonnes de déchets radioactifs. Même s'il ne s'agit que d'un résumé de l'introduction du jeu, ce genre de scénario catastrophe a de quoi faire frémir, puisqu'il ne paraît plus si loufoque que cela à l'heure actuelle ! Mais ne nous égarons pas en considérations écologiques, et revenons à nos moutons.

Donc, le gouvernement, aidé par les plus gros industriels terriens, finance un organisme chargé de trouver une solution, et vite. Celui-ci découvre une planète dont les sous-sols renferment un minerai qui serait capable de régénérer au moins l'atmosphère terrienne. Puisque le voyage est impossible, les chercheurs mettent au point la mystérieuse porte Quantum, sorte de faille spatio-temporelle qu'il suffit de franchir pour se retrouver sur la planète en question. Une base est créée sur place. Mais la planète est habitée par des créatures hostiles (qui ne le serait pas, si on venait lui voler ses ressources pour réparer des bêtises ?), sortes de gros insectes volants.

Après une douloureuse déception sentimentale, Griffin, le personnage que vous incarnez, s'est engagé dans l'armée, et se retrouve dans cette base. Là, vous découvrirez que tout n'est pas aussi simple que vous le pensiez, et le gouvernement est tout simplement en train de vous mener en bateau ! Mais je m'arrête là, de peur de trop en dévoiler.

UNE MISE EN SCENE QUI FONCTIONNE

Utilisant intensivement QuickTime pour Windows, logiciel Apple permettant de gérer la vidéo (les boules pour Microsoft !), Quantum Gate tient plus du film interactif que du jeu vidéo. De nombreux acteurs, excellents pour la plupart, ont joué la co-



La phase d'action. Quel contraste entre cette séquence et le reste du jeu ! Nous voilà en présence d'un jeu de tir en 3D tout ce qu'il y a de plus... pas terrible.

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173

...UM GATE
...DREAMS HERE


Le souvenir de votre ex-petite amie vous hante jour et nuit. Vous commencez même à regretter de vous être embarqué dans cette aventure !

médie, avant d'être numérisés, et intégrés dans un univers entièrement fait d'images de synthèse.
Ainsi, lorsque vous vous baladez dans la base, vous voyez dans la fenêtre centrale ce que voit votre alter ego, Griffin. Les mouvements de caméra sont superbes et l'identification au personnage d'autant plus facile. Si vous croisez d'autres individus, vous les verrez parler (ou crier, ou pleurer...) dans une série d'autres fenêtres apparaissant au premier plan, puis disparaissant, ou changeant de place... L'effet est très réussi, et donne une bonne dynamique à l'ensemble. De plus, de nombreux "flashback" viennent ponctuer le jeu, puisque le personnage est hanté par son passé (sa mère, notamment, mais aussi son ex-copine).

UN JOUEUR PLUTOT PASSIF

En revanche, comme c'est souvent le cas dans ce genre de produits, l'interactivité est assez limitée. C'est seulement aux intersections que vous choisissez une direction, et vous n'intervenez dans les discussions que lorsque l'on vous laisse le choix entre plusieurs réponses : vous êtes relativement guidé dans l'aventure. Mais c'est un parti pris tout à fait honorable.
Les seuls moments où vous êtes vraiment libre de vos mouvements sont les batailles, censées se dérouler avec un casque de réalité virtuelle sur la tête. Là, on passe sans crier gare à un pur jeu d'action, hélas très moyen. Vous vous retrouvez dehors, en compagnie de vos collègues, et devrez shooter tous les insectes qui ne manquent pas de vous tomber sur le coin du nez. C'est bourrin et moyennement intéressant. Un radar vous indique où se trouvent les ennemis, et une voix synthétique vous prévient quand vous êtes attaqué dans le dos ou quand un de vos collègues se trouve en difficulté.

C'EST (PRESQUE) COMME À LA TÉLÉ

Les innombrables séquences en Full Motion Video sont parmi les meilleures que j'ai vu sur cette bécane, d'autant plus que les acteurs sont bons et la mise en scène rondement menée. Les fenêtres dans lesquelles elles apparaissent sont souvent très grandes, la résolution est élevée, et le jeu gère plus de 256 couleurs si vous possédez une carte graphique performante ! Les décors, intégralement créés en images de synthèse sont tout aussi réussis. Seules les musiques, celles créées par le synthétiseur de la carte sonore, sont un ton endessous. Quant au jeu d'action, sa réalisation ne casse pas des briques. Les décors sont pauvres et l'animation tout juste correcte. Enfin, signalons qu'il faut être soit bilingue soit Anglais pour saisir toutes les subtilités du scénario.
Quantum Gate, même s'il est assez linéaire dans son déroulement et que les phases d'action ne sont pas très intéressantes, est un jeu qui vaut le déplacement. Plus encore que la qualité technique de certaines scènes en Full Motion Video, c'est la mise en scène et le scénario qui m'ont séduit dans ce jeu. Si vous aimez les films de SF, alors il y a de grandes chances pour que vous appréciez Quantum Gate.

"150"

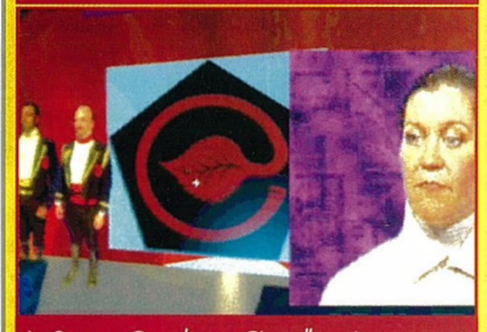
▲ Des séquences en FMV d'une excellente qualité. Un scénario qui ne sert pas que de prétexte. Une mise en scène travaillée. Des acteurs convaincants.
▼ C'est en anglais non sous-titré.
Une bécane puissante est indispensable. Le déroulement est assez linéaire.


Michaels : C'est le plus virulent de vos collègues. Aussi grande gueule que bagarreur, ce sera pourtant le premier à découvrir la vérité !


La doctoresse : Cette charmante jeune femme fera craquer plus d'un membre d'équipage. Dites-lui donc que vous poursuiviez des études



Le Docteur Marks : C'est elle qui est à l'origine de la porte Quantum. Elle se pose de graves questions sur la légitimité de toute cette opération...


Le Sergent Cranshaw : C'est elle qui vous entraînera au combat virtuel. Sa vivacité est inversement proportionnelle à sa taille !


Jenny : Votre ex-copine, que vous avez laissée tomber pour venir vous embarquer dans cette galère ! C'est seulement maintenant que vous re-

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173

Le premier jeu en 16 millions de couleurs qui exploite à fond Windows.

CRITICAL PATH

MEGASTAR joystick

cd rom PC

Le style de graphismes qui tuent. Critical Path inclut un album d'images de synthèse représentant des vues d'ensemble des endroits où vous évoluez.



EDITEUR : MEDIA VISION
GENRE : AVENTURE
NOTICE VO : 7
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NOMBRE CD : 1
GRAPHISMES : SVGA
SON : SELON CONFIGURATION DE WINDOWS

GRAPHISME	19
BRUITAGE	19
MUSIQUE	18
ANIMATION	17
MANIABILITÉ	13
DURÉE DE VIE	12
ORIGINALITÉ	18

88%

VU ET DISPO CHEZ VIRTUAL DREAMS
CARTE SVGA HI-COLOR RECOMMANDÉE (32 K, 65 k ou 16,7 M. DE COULEURS).
LECTEUR SIMPLE VITESSE

L'holocauste nucléaire a rendu la vie insupportable. L'ensemble de la planète est contaminé et l'on fait appel à des produits de substitution. Ce que la terre vient de vivre, aucun autre monde n'aurait pu le supporter. Des millions d'humains anéantis, les trois quarts des végétaux brûlés et plus le moindre animal à l'horizon. Mais la cruauté de l'homme n'a plus de limite et la guerre, c'est aussi l'occasion pour un petit groupe de savants fous de donner naissance à toutes sortes d'expériences plus sordides les unes que les autres. Le Général Minh l'a d'ailleurs bien compris, et ce n'est pas un hasard s'il s'est employé pendant des années à créer une armée de toutes pièces, une armée où les hommes n'auront plus peur de mourir, une armée dénuée de tout sens d'initiative et incapable de désobéir aux ordres : une armée de mutants... Ce Général dégénéré est devenu une véritable menace et nous devons l'éliminer.

MISSION IMPOSSIBLE

Les deux hélicoptères des forces spéciales se dirigent droit vers les installations de Minh. Kat se trouve à l'arrière du premier monstre d'acier, lorsque le missile vient percuter le rotor arrière. L'appareil, qui paraissait si agile la seconde précédente, entame une vrille infernale pour finir sa course sur les plages de l'île interdite. Le pilote est tué sur le coup, mais Kat s'en sort indemne. Autant dire qu'elle ne tardera pas non plus à y passer, le Général est un homme cruel et il n'épargnera pas la belle. Mais ne dit-on pas que l'espoir fait vivre ? La solution existe : rejoindre le toit des installations de Minh où le second hélicoptère la récupèrera. C'est à ce moment précis que vous intervenez. Vous incarnez le pilote du second appareil et devez aider votre amie à vous rejoindre. Connaissant déjà les lieux pour avoir maintes fois affronté Minh au cours d'autres d'opérations, vous foncez au pas de course dans un vieux centre de contrôle désaffecté. Vous allez tenter d'aider votre amie en utilisant le système de surveillance, à l'insu de tous. En suivant Kat à travers les caméras de surveillance et en déclenchant les divers mécanismes dissimulés au sein du complexe, vous devrez guider Kat jusqu'à destination en communiquant avec elle. Vous n'avez en tout et pour tout qu'un minuscule recueil de notes dérobé à l'époque au Général pour déjouer les pièges de cette ancienne usine... Bonne chance !

UN CONCEPT GÉNIAL

Le centre que vous occupez se compose de quatre éléments essentiels : un ancien panneau à moitié déglingué sur lequel se trouvent une dizaine de boutons servant à déclencher chariot, ascenseur et autre système de ce genre, un transmetteur pour dialoguer avec Kat, un déclencheur de charges explosives et un écran de contrôle. C'est donc à l'aide du transmetteur que vous pourrez diriger Kat. Celui-ci comprend sept fonctions dont les quatre directions (N, S, E, O), deux cases "Oui" et "Non" offrant la possibilité de répondre à Kat (vous l'entendez mais pas elle), et enfin une case "Alert" la prévenant d'un danger imminent.



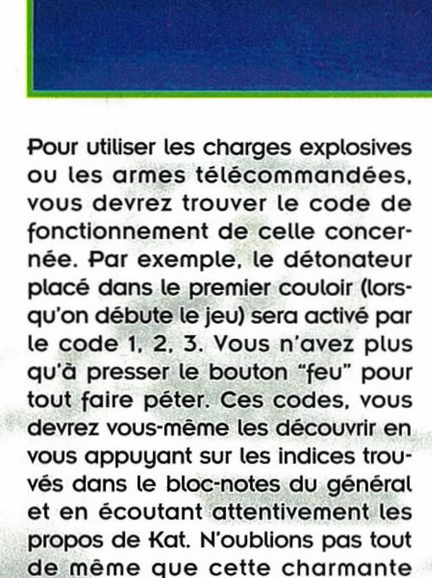
Votre hélicoptère va bientôt se crasher... L'aventure ne fait que commencer... Tatata ! Ça va chier, c'est moi qui vous le dis !

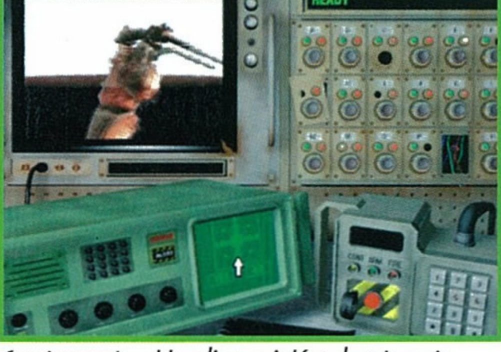


Le Général Minh vous nargue et vous défie. Prouvez-lui que vous n'êtes pas du genre à vous laisser impressionner et massacrez toute son armée de psychopathes attardés.



A l'aide de codes qu'il vous faudra trouver par déduction, vous pourrez déclencher toutes sortes de mécanismes destinés à protéger la vie de Kat. Ici, vous actionnez une mitrailleuse de gros calibre pour détruire ces "mutants de panurge" (c) Moulinex 1991.





Un alien suit Kat de très près. Il faut vite lui indiquer la direction à prendre.

Pour utiliser les charges explosives ou les armes télécommandées, vous devrez trouver le code de fonctionnement de celle concernée. Par exemple, le détonateur placé dans le premier couloir (lorsqu'on débute le jeu) sera activé par le code 1, 2, 3. Vous n'avez plus qu'à presser le bouton "feu" pour tout faire péter. Ces codes, vous devrez vous-même les découvrir en vous appuyant sur les indices trouvés dans le bloc-notes du général et en écoutant attentivement les propos de Kat. N'oublions pas tout de même que cette charmante créature parle anglais et qu'il n'est aucunement question d'un quelconque sous-titre. Donc, démerdez-vous ou apprenez l'anglais !

WINDOWS A DONF

Il y a encore deux ou trois mois, les jeux Windows ne laissaient présager que de petits programmes sans grand intérêt, ou dans le meilleur des cas, dépourvus d'animations fracassantes. Critical Path ouvre une nouvelle fenêtre (si je puis m'exprimer ainsi) en exploitant à donf l'interface de Microsoft. L'animation Vidéo est un exemple du genre avec une fluidité accrue et l'exploitation des cartes SVGA "Hi-Color"rend incontestablement le produit d'une grande beauté. Le moindre objet est détaillé à mort avec des lissages dans tous les coins et un design des décors quasi-parfait. A titre d'exemple, lorsque vous indiquez à Kat la direction à emprunter, elle vous répond positivement et l'image bascule sur sa "caméra embarquée". Les décors en images de synthèse se mettent alors à bouger exactement comme si c'était vous qui vous déplaciez. De même, lorsque Kat recharge son arme, on peut voir ses mains exécuter l'action devant vous. Vous êtes en fait à la place des yeux de Kat. La partie bruitage sait, elle aussi, tirer profit de la simplicité de Windows dans ce domaine, et c'est un véritable plaisir que de jouer dans un tel environnement. La résonance de la voix de Kat varie selon l'endroit où elle se trouve et la qualité des digits n'a rien à envier à ce qui se fait de mieux dans le genre. Toutes les opérations peuvent être accomplies par l'intermédiaire des touches du clavier ou plus simplement par le pointeur de la souris. Il est également possible de consulter tout un tas d'aides techniques ou le mini-mode d'emploi en se baladant dans les menus interactifs.

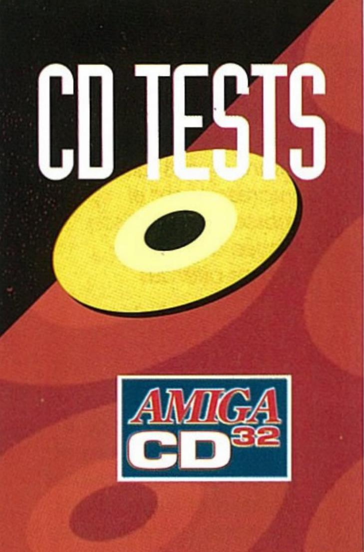
Chaque fois que vous franchissez une étape importante dans le jeu, Critical sauve automatiquement celle-ci, vous accordant par conséquent l'occasion de reprendre la partie là où vous l'aviez laissée.

Un excellent produit qui ne souffre que d'une paire de défauts : la langue et une difficulté certaine. Un excellent produit tout de même.

LORD CASQUE NOIR

- ▲ Jamais un jeu Windows n'avait été aussi réussi.
- ▲ Une finesse de graphisme sans précédent et en 65 000 couleurs (selon config.).
- ▲ Le principe est totalement novateur et rappelle un peu celui de Night-Trap sur 3DO.
- ▲ CD oblige, la bande son est excellente.
- ▼ On ne discerne pas toujours très bien ce qu'il faut faire et mieux vaut ne pas compter sur le programme pour vous aider.
- ▼ La notice est trop succinte et une parfaite maîtrise de l'anglais s'avère indispensable.





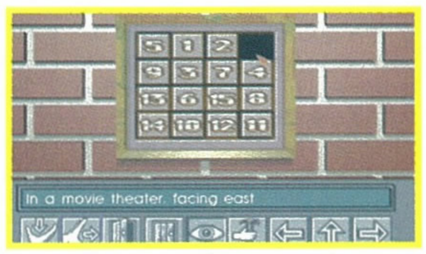
AMIGA CD32

THE LABYRINTH OF TIME



Un jeu aux graphismes superbes, mais hélas ! trop répétitif à la longue.

Ce clown vous invite à pénétrer dans son antre. Comme vous pouvez en juger par vous-même, les graphismes sont d'une finesse remarquable.



Le soft comprend certaines phases de réflexion comme ce superbe jeu de Taquin totalement impossible à finir (C'est bien trop dur, il faut réfléchir à donf).

EDITEUR : ELECTRONICS ART
GENRE : AVENTURE
NOTICE VO : 14
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NOMBRE CD : 1
MACHINE : CD 32

GRAPHISME 17
BRUITAGE 14
MUSIQUE 18
ANIMATION 15
ERGONOMIE 12
DURÉE DE VIE . 12
ORIGINALITÉ ... 16

81%

FONCTIONNE SUR CDTV ET SUR N'IMPORTE QUEL LECTEUR CD AMIGA EXISTE AUSSI SUR PC ET MAC

- ▲ Les musiques qui vous accompagnent tout au long du jeu sont vraiment superbes.
- ▲ De gros efforts ont été fait en matière de graphisme
- ▲ Suite à une rapide prise en main, l'interface s'avère plutôt pratique à l'usage.
- ▼ Le jeu n'est pas difficile, mais trop long (donc irritant).
- ▼ Les nombreuses phases de jeu manquent incontestablement de "vie".

L'histoire débute un vendredi 12 à 20 heures pétantes. Une dure semaine de labeur se termine enfin et vous vous apprêtez à passer un week-end de gros fainéant. Vous vous imaginez déjà au fond de votre lit, un énorme bouquin écrit bien petit dans une main et la loupe dans l'autre... Le super pied, quoi ! Vous prenez machinalement votre ticket de métro et progressez lentement dans le labyrinthe de couloirs de l'infernal réseau souterrain. Vous marchez l'esprit vide et le corps fatigué vers le quai de votre départ. La rame libératrice ne va pas tarder à venir ramasser votre carcasse pour la transporter loin de tous les soucis de la vie professionnelle. "Je hais mon travail, je hais les labyrinthes de ce métro, je veux dormir" répétez-vous sans cesse. Le bruit du métro se rapproche et le sourire envahit peu à peu votre visage... Lorsque soudain... Rien... (Ah merde, c'est pas tout de suite que ça déconne... Patience... ça ne va plus tarder...). SLLLAAAASS-SHHHHH... (Yahh !!! Réveillez-vous, c'est là les gars, c'est là que ça klonke à donf...). Un éclair d'une énergie inouïe traverse la station, vous transportant dans ce que l'on pourrait appeler "un monde bizarre, étrange, inquiétant, anormal". Pour un week-end pépère, voilà qui commence mal.

DES LABYRINTHES GIGANTESQUES...

Vous voilà devant un être étrange (en images de synthèse) vous expliquant que votre wagon vient d'être détourné par un affreux personnage de l'antiquité crétoise : le roi Minos. Ce cher Minos vous met au défit de trouver la sortie des labyrinthes construits par Dedale et de sauver ainsi l'espace temps. Quel manque de pot, et vous qui vouliez juste roupiller un peu ; vous voilà maintenant responsable de la survie de l'univers.
Le jeu se décompose en plusieurs îlots flottant dans l'espace temporel, chacun d'eux représentant une époque sur la terre. Où que vous soyez dans le jeu, vous serez toujours confronté à d'immenses labyrinthes plus grands les uns que les autres. Mais je vous rassure, si ce n'est pas avec des "si" que l'on va soigner le Sida, c'est avec des "si" que vous trouverez la sortie. "Et si j'allais à droite. Et si je reculais. Et si j'allais danser un slow avec Casimir...". Eh oui ! Vous allez devoir vous taper toutes les combinaisons possibles et imagi-

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173







nables, mais également résoudre de multiples énigmes à base de petits jeux connus du style "Solitaire" ou des mécanismes à actionner. N'oubliez pas non plus de ramasser les rares objets. Bref, du jeu d'aventure pur et dur.
L'interface, bien qu'un peu déroutante les premières minutes, autorise toutes les opérations standard — prendre, pousser, utiliser, voir... — de manière simple. Il suffit quelquefois de cliquer directement sur l'image pour obtenir l'effet attendu, sans passer par le menu. Vous pourrez aussi consulter l'inventaire, la carte des lieux ou bien sauver une partie. Cela me fait penser que Labyrinth of Time fonctionne aussi sur CDTV et sur Amiga 500 (ou autre) équipé d'un lecteur de CD-ROM et d'un méga de mémoire. Le soft s'occupera de reconnaître automatiquement l'environnement dans lequel il se trouve et affichera des menus contextuels comme par exemple la gestion du lecteur de disquette ou du clavier.

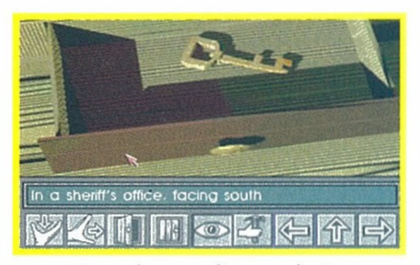
DES GRAPHISMES DIGNES DU CD32

Une fois n'est pas coutume, les graphismes utilisent le mode Ham et profitent d'une palette de couleurs étendues. La finesse des traits est remarquable mais nécessite un entrelacement de lignes sur le téléviseur donnant naissance à un clignotement de l'image. C'est un peu désagréable, mais le résultat en vaut vraiment la peine. Vous aurez même droit de temps en temps à de petites séquences animées (n'ayant pas d'Amiga 500 équipé de CD au moment du test, je ne suis pas en mesure de vous dire si les graphismes sont d'aussi bonne qualité. En mode "Ham", il n'y a pas de raison). Rien à dire non plus en ce qui concerne le son. La musique, sortie tout droit d'un peplum à la Cecil B. De Mille vous suit tout au long de l'aventure et vous transporte encore plus loin dans l'histoire. Ce n'est pas le cas des bruitages qui manquent un peu de présence. Ce défaut, on le retrouve aussi au niveau "humain" et c'est la le plus regrettable des défauts. Pour reprendre l'analyse logique de Calor (test de ce même jeu sur PC), il ne se passe strictement rien, mis à part quelques rares animations toutes les trois minutes. Vous voilà, désespérant seul face à des pans de murs, des fauteuils et des villes entières complètement désertes. Une catastrophe. De plus, vous ne buterez pas sur une trop grande difficulté, mais sur la lassitude. Il faut sempiternellement chercher son chemin, et si la console affiche les écrans assez rapidement, l'attente devient pénible au bout d'un certain temps. D'accord, je noircis le tableau, mais je préfère vous prévenir...
Malgré ces défauts, Labyrinth of Time est un jeu prenant, qui a le mérite d'exploiter le CD.

LORD CASQUE NOIR



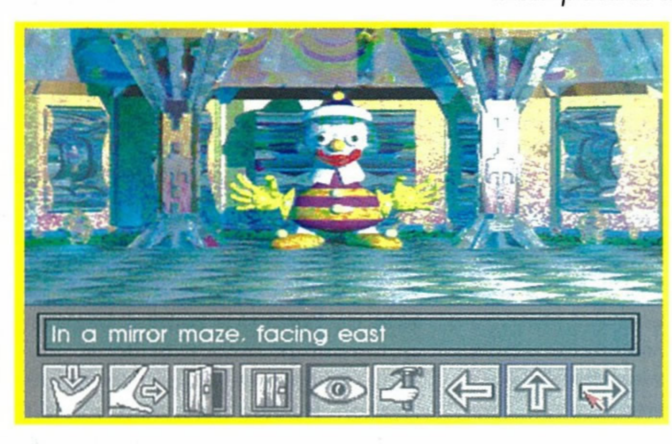
Avouez que ça ne manque pas de détails.



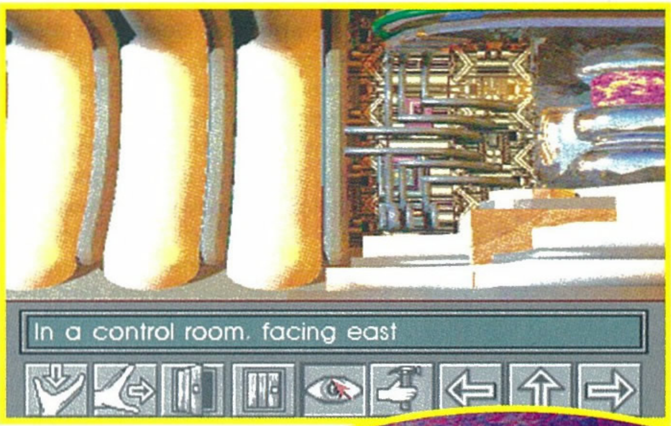
Vous devrez cliquer plusieurs fois sur l'oeil pour regarder à l'intérieur des objets. Par exemple, ce tiroir renferme la clé qui ouvre un des nombreux placards de l'hôtel.



Comme son nom l'indique si explicitement, Labyrinth of Time se compose d'une suite de labyrinthes dans lesquels on se perd très facilement.



Pensez à observer chaque objet de très près.



Vous venez de trouver une énorme machine. Utilisez la carte magnétique que vous avez trouvée pour en déclencher le fonctionnement.



Vous pouvez facilement obtenir un aperçu de l'inventaire, en appuyant sur le bouton bleu.



L'histoire débute dans le métro. Alors que vous vous apprêtiez à monter dans la rame, vous voilà projeté dans un monde sans queue ni tête : l'espace-temps.

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173



Combats, quêtes et conquêtes, voici un wargame historique réussi qui vous tiendra longtemps en haleine.

CAST SIEGE & C



L'écran principal permet de donner des ordres militaires, économiques et politiques. Pour envahir ou espionner une région, on clique dessus.

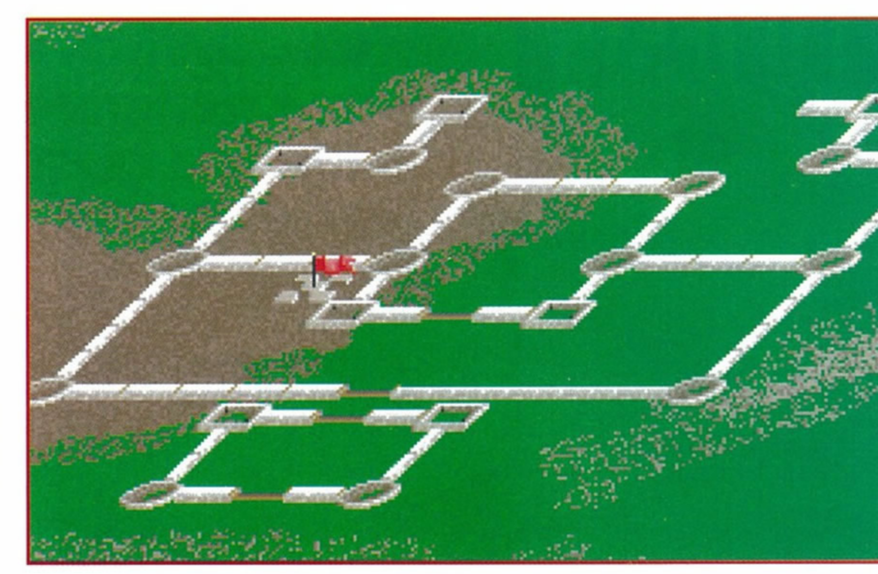
Nous sommes en 1312 et la fin de la Première Guerre de Cent Ans a laissé le royaume anglois dans un très sale état. Comme le dit une chanson de l'époque : "La guerre est un piteux fait et qui ne l'a fait ne sait pas que c'est." De plus, à cette époque, le roi Edouard II Plantgenêt (fils d'Edouard I et d'Eleonore de Castille, premier prince de Galles et Comte de Chester puisqu'il faut tout vous dire), délaisse quelque peu le royaume, plus occupé à sa bougrerie qu'aux affaires de la couronne (au Moyen Age, "bougre", ça veut dire "pédé"). Du coup, vous allez devoir prendre la tête de l'une des nobles familles qui gravitent autour du trône : Albion, Burgonde, Anjou, Valois ou Aragon. Histoire de mettre un peu de punch dans le pays, l'ordinateur va gérer les autres familles. Le but du jeu est de devenir roi. En réalité, Doudou régna jusqu'en 1326, époque où il fut détrôné par les partisans de Robert d'Artois et de Roger Mortimer, amant de la Reine Isabelle, mais qu'importe, pour en savoir plus lisez-donc "Les Rois Maudits". Il faut donc unifier le royaume de Bretagne (notre Bretagne à nous étant à l'époque appelée "Petite Bretagne"). Pour pacifier, soumettre ou démettre les inopportuns, on va pouvoir agir sur trois paramètres : administration, armée et politique, ce qui ne diffère guère de ce qui se passe de nos jours. Un nombre de points, que l'on possède au début de la partie, sera dispatché dans ces différentes catégories. Suivant l'opposition rencontrée, on augmentera tel ou tel aspect du pouvoir.

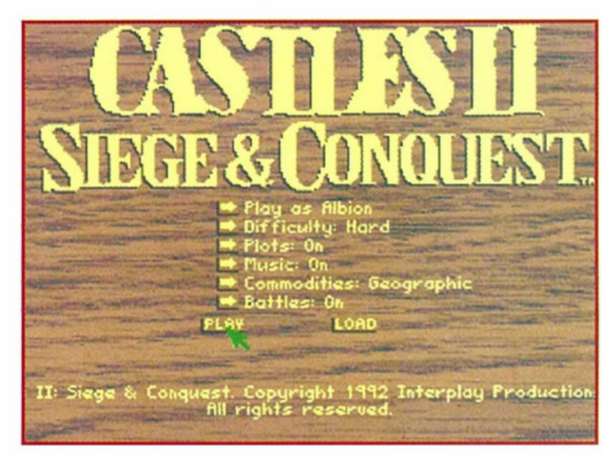
Ca sent un peu la simulation, non ? Eh oui, il faudra, comme dans tout logiciel de ce type qui se respecte, garder un œil sur ses finances et payer l'armée à intervalle régulier, faute de quoi les soldats s'en iront voir ailleurs. Cela dit, le logiciel, s'il propose de nombreuses options, ne semble pas toujours en tenir compte et l'on a parfois l'impression que le choix n'est là que pour contenter le joueur. Bien entendu, on retrouve aussi dans ce Castle II,

La construction du château permet de défendre vos terres. Ne voyez pas aussi grand que moi pour commencer !

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173

LES II
ONQUEST





Ce menu de présentation permet de configurer la difficulté, et les autres options disponibles

le fameux écran qui permet de construire un château. Ce dernier, outre l'aspect défensif, symbolise également, lorsque sa construction est achevée, que les terres alentours sont sous votre domination. Pour construire un château, on choisit un terrain en cliquant dessus, puis on commence à poser les différentes pièces : murs, portes et tours. Suivant ses moyens financiers, le château peut être constitué de murs plus ou moins hauts. De même, on a la possibilité d'ériger des tours carrées ou bien rondes. Bien entendu, un panachage des différents types de modules est possible. Lorsqu'on construit les bâtiments, seules les traces des différentes pièces d'architecture apparaissent au sol. Pour que le château soit terminé, et donc opérationnel, il faudra attendre que la construction soit achevée. Suivant le nombre de personnes et de matières premières dont on dispose, la construction prendra plus ou moins de temps. Il est donc important de ne pas voir trop grand. En mode de jeu "facile", on vous laissera construire gentiment votre château, mais si vous avez choisi un niveau de jeu plus complexe, il est possible que vous soyez attaqué alors que l'édification des fortifications est en cours. Si techniquement le jeu reste identique à la version Amiga disquette, il faut toutefois remarquer la bande son, d'excellente qualité. En cours de jeu, de petits films digitalisés en noir et blanc apparaissent parfois sur le côté droit de l'écran de jeu, par exemple pendant les combats. Côté ergonomie, on aurait préféré des menus magnétiques, le pad fourni avec la machine n'étant pas l'idéal pour bouger un curseur parfois capricieux.

- ▲ La bande son est superbe et colle bien à l'époque.
- ▲ Les commandes sont simples à utiliser.
- ▼ Le curseur n'est pas magnétique.
- ▼ Le jeu est parfois répétitif.

La séquence d'introduction du jeu est très réussie et accompagnée d'une musique digne d'un film hollywoodien.

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173

Oyez ! Oyez ! Que le bon peuple des lecteurs de *Joystick* se réjouisse et festoie dans la liesse générale ! Que Microprose soit béni mille ans durant pour avoir adapté son vieux hit, sur CD32 !

MEGASTAR joystick

Lors des combats en mer, une fenêtre au bas de l'écran vous indique le nombre d'hommes et de canons embarqués, ainsi que l'état des deux vaisseaux.

Faut vraiment être bourré d'ambition pour épouser une fille de gouverneur ressemblant à ça ! Bonjour la nuit de noces !

EDITEUR : MICROPROSE
GENRE : AVENTURE / ACTION
NOTICE VO : 12
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE : JOYPAD

GRAPHISME	16
BRUITAGE	17
MUSIQUE	18
ANIMATION	16
MANIABILITÉ	15
DURÉE DE VIE	17
ORIGINALITÉ	18

90%

C'EST DANS LES VIEUX POTS...



Malgré cela, croyez-le ou non, le concept du jeu n'a pas pris la moindre esquisse de ride. Du reste, le jeu est resté, à quelques détails près, identique à ce qu'il était dans sa première version. Le scénario vous emmène tout droit aux Caraïbes, du XVI[e] siècle à l'aube du XVIII[e]. Les luttes d'influences que se livrent Espagnols, solidement installés, et Français, Anglais et Hollandais, en position de challengers, ont plongé la région dans le chaos. Voilà un contexte idéal pour s'adonner aux joies du viol, de la tuerie et du pillage, bref, de la piraterie en général. Vous allez incarner un capitaine flibustier tout au long de sa vie, voguant de fortunes en infortunes, de piratages en... pires ratages ! Il est impossible de "perdre" une partie de Pirates à proprement parler, mais chacun de vos échecs fait de vous un homme plus amer, sans compter les peines de prison que vous effectuez avant de pouvoir payer une rançon. Le temps accomplissant sur vous son oeuvre destructrice, il vous faudra de toute façon abandonner un jour, lorsque vos forces vous auront abandonné. Le but est donc de devenir suffisamment riche et respecté pour prendre une retraite dorée.

NAVIGATION, COMMERCE ET COMBATS

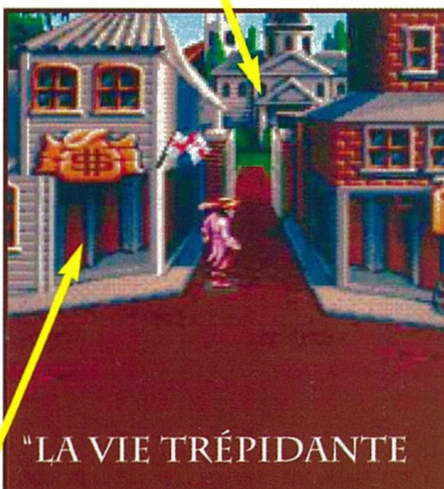
Avant d'attaquer qui que ce soit, prenez le temps d'étudier la situation politique et de choisir vos futurs ennemis et alliés. En effet, les quatre pouvoirs déjà cités sont constamment en guerre les uns avec les autres, ce dont vous allez cyniquement tirer parti. En attaquant villes et vaisseaux appartenant à une nation, vous montez dans l'estime de ses ennemis qui vous octroient en retour titres de noblesse et terres. C'est ce qui s'appelle joindre l'utile à l'utile. A cet objectif principal viennent s'ajouter diverses mini-quêtes ponctuelles qui donnent du sel à la partie. Ainsi, vous pouvez sauver des membres de votre famille faits prisonniers, découvrir des trésors enfouis, ou partir à la conquête du butin de guerre espagnol. Et il y a, bien sûr, l'aspect économique à prendre également en considération. Plein d'aventures et de stratégies, Pirates sait également jouer la carte "arcade" pour toutes les scènes de combat, fussent-elles duels à l'épée ou affrontements en mer. Comme vous pouvez le constater, voilà un soft très complet et très vaste, suffisamment riche pour entretenir votre intérêt des nuits durant.

UNE RÉALISATION DIGNE DU CD

Si le scénario du jeu n'a pas bougé d'un pouce depuis la première version, la réalisation est en revanche fort logiquement transfigurée. Afin de vous mettre d'emblée dans les meilleures dispositions d'esprit, une superbe introduction en images de synthèse précalculées ouvre le bal. Le reste du jeu est à l'avenant, toutes les parties qui le composaient ont été améliorées pour un plus grand plaisir. Le sprite de votre bateau est beaucoup plus imposant, et les îles ainsi que les courants marins sont fort joliment représentés. Les graphismes, bien que moins beaux que ceux de la version PC (qui est en SVGA, je vous le rappelle), sont en réel progrès depuis le premier épisode, surtout lors des scènes de combat à l'épée.

Le palais: L'occasion de rencontrer le gouverneur de l'île, afin de négocier alliances, amnesties et missions ainsi... que de courtiser sa fille !



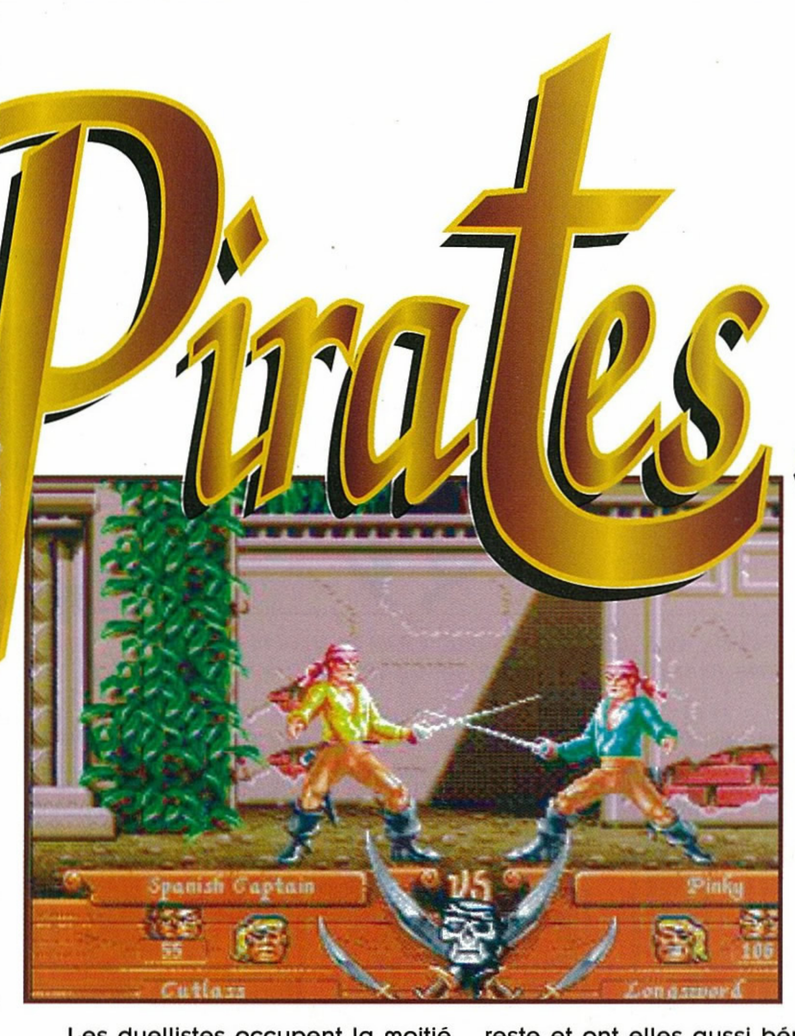


LA BANQUE : Lorsque les cales et les caisses sont pleines, et que la majorité de vos hommes sont morts, le moment est venu de procéder au partage du butin !

LA TAVERNE : Vous y recrutez les hommes d'équipage, achetez des cartes au trésor ou des informations concernant certaines villes.

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173

Pirates! GOLD



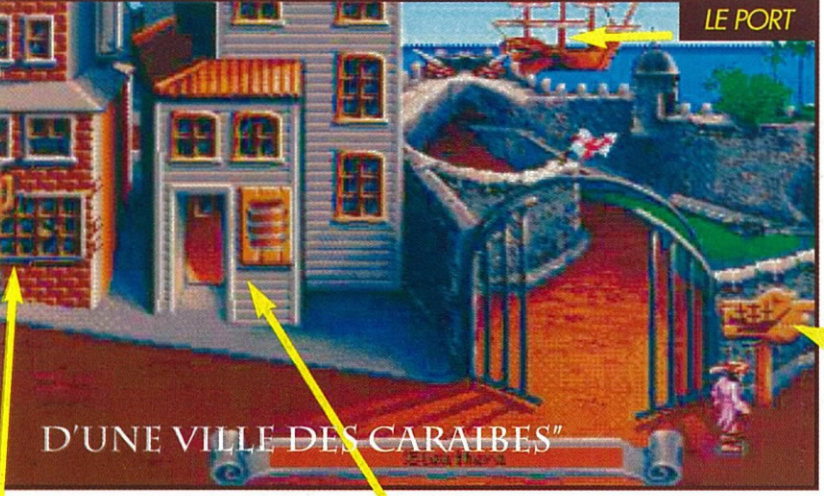
Les duels à l'épée sont incontestablement la partie la plus réussie du soft.

La cabine du capitaine vous donne accès à toutes les informations nécessaires : cartes, état de l'équipage, carnet de bord, etc.

Les duellistes occupent la moitié de la fenêtre de jeu, et sont clairement détaillés. Grâce aux multiples boutons du joypad de la CD32, vous disposez de plusieurs attaques et parades différentes, à la manière d'un beat'em up. Les batailles navales ou terrestres (en déplaçant vos troupes comme dans un wargame) ne sont pas en reste et ont elles aussi bénéficié de ce lifting. Quant à la bande sonore, elle est, CD oblige, absolument parfaite. Les bruitages sont d'excellente qualité, du fracas des épées qui s'entrechoquent aux bruit du vent soufflant dans les voiles, en passant par les craquements du bateau ou détonations des canons, tout est très réaliste. Les musiques qui vous accompagnent, tour à tour joyeuses ou stressantes, participent également à l'ambiance. Bref, de très intéressant, Pirates Gold s'est encore amélioré pour devenir un soft des plus passionnants. Je n'ai pas été très tendre jusqu'à présent avec les jeux CD32 que j'ai eu l'occasion de tester, souvent en raison de la sous-exploitation de la machine. Grâce à des logiciels de la qualité de Trolls, Pirates ou du futur Microcosm, la tendance est nettement en train de s'inverser. Si les éditeurs continuent à nous sortir sur CD32 de tels petits bijoux, on peut raisonnablement prédire à cette dernière un horizon dégagé. Sail Ho !

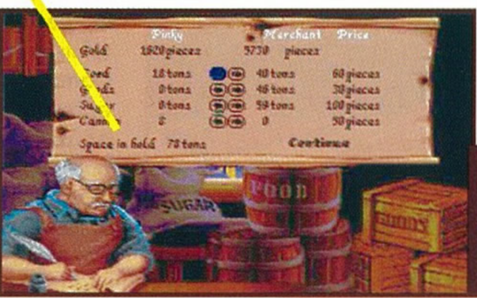
PINKY

▲ La bande sonore est tout à fait excellente, bruitages et musiques confondus.
▲ La taille des sprites est très large, particulièrement pour les duels à l'épée.
▲ La durée de vie du soft est absolument gigantesque, et il est impossible de s'en décrocher des heures durant.
▲ Il est possible de sauvegarder sa partie directement sur le CD (ne me demandez pas comment).
▼ R.A.S.



LE PORT





LE COMPTOIR : Attention, le prix des marchandises varie selon leur cours et la santé économique de la ville !



LE CHANTIER : Vous pouvez y faire réparer vos vaisseaux endommagés, ou encore les vendre si vous manquez d'équipage.

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173

U.S. GOLD profite de l'imminence des jeux olympiques d'hiver pour nous sortir une simulation intégrant les principales disciplines sportives des Jeux.




EDITEUR : U.S. GOLD
GENRE : MULTI-ÉPREUVES
NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4
CONTROLE : JOYSTICK CLAVIER
SON : S.BLASTER PRO AUDIO S.
GRAPHISME : VGA

GRAPHISME	16
BRUITAGE	15
MUSIQUE	15
ANIMATION	16
MANIABILITÉ	15
DURÉE DE VIE	17
ORIGINALITÉ	13

79%

Config. Mini : 386 SX25 Lecteur simple ou double vitesse



Les images datant des Jeux Olympiques d'hiver de 1948 sont vraiment très drôles, et montrent des chutes d'un comique involontaire.

Blam, vous venez de vous prendre un sapin dans le nez ! Le coureur repartira, mais non sans avoir perdu de précieuses secondes.



C'est dingue comme le temps passe vite ! Mine de rien, quatre ans se sont déjà écoulés depuis les derniers Jeux Olympiques d'hiver, à Albertville. Et cette année, c'est au tour de la ville de Lillehammer, en Norvège, d'accueillir les Jeux.

UN PETIT PEU DE CULTURE

En plus du jeu proprement dit, dont nous parlerons plus bas, Winter Olympics inclut une encyclopédie très complète sur les Jeux Olympiques d'hiver. Entièrement pilotée à la souris, cette banque de données contient une sorte de guide touristique du site de Lillehammer et de la Norvège en général. Une autre section présente les différentes infrastructures construites pour l'occasion (piste de bobsleigh, patinoires, pistes...).

Mais la partie la plus intéressante est sans conteste l'historique des Jeux Olympiques d'hiver. En effet, celui-ci est illustré par des actualités cinématographiques de l'époque, où aussi bien le commentaire que les images sont à se plier de rire (sauf pour les jeux de 36, en Allemagne, ouverts par Hitler).

Car j'oubliais, le CD contient environ 40 minutes de vidéo. A ce propos, notons que deux CD sont livrés dans la boîte, l'un à l'usage des lecteurs simple vitesse (les films apparaissent alors dans une petite fenêtre en VGA), et l'autre réservé aux heureux possesseurs de lecteurs double-vitesse (la vidéo est alors beaucoup plus fine, mais reste un peu crade).

LES SPORTS D'HIVER A DOMICILE

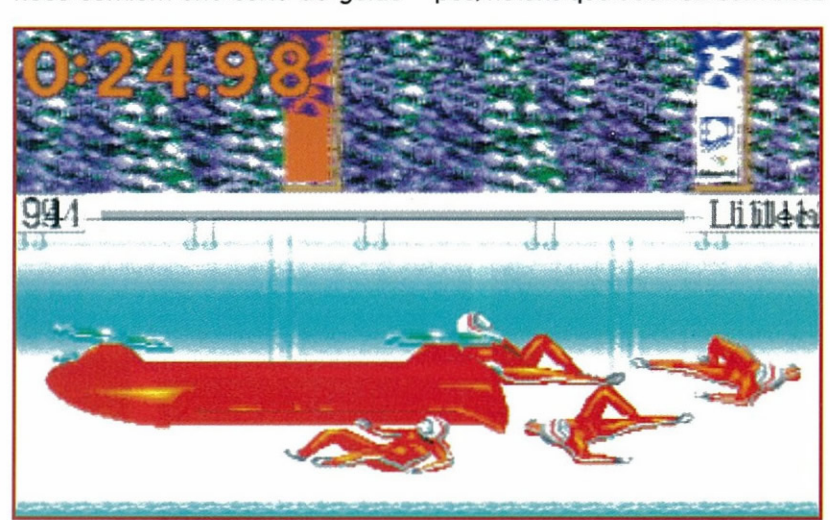
Mais attaquons le plat de résistance, le jeu en lui-même, qui se propose de vous faire participer aux cinq épreuves (plus les variantes) que sont le ski alpin, le patinage de vitesse, le saut à ski, le bobsleigh et le biathlon.

Jusqu'à quatre joueurs pourront participer, à tour de rôle (sauf pendant l'épreuve de patinage, où deux humains pourront s'affronter).

Avant de vous lancer dans les J.O., vous pourrez vous entraîner librement à l'une des épreuves, ou même créer des mini-J.O. dont vous choisirez les disciplines.

Comme dans tous les jeux multi-épreuve, certaines disciplines sont amusantes, alors que d'autres prennent vite l'allure de corvées.

Commençons donc par la plus chiante : le biathlon (que vous subirez plusieurs fois si vous sélectionnez les J.O. complets).

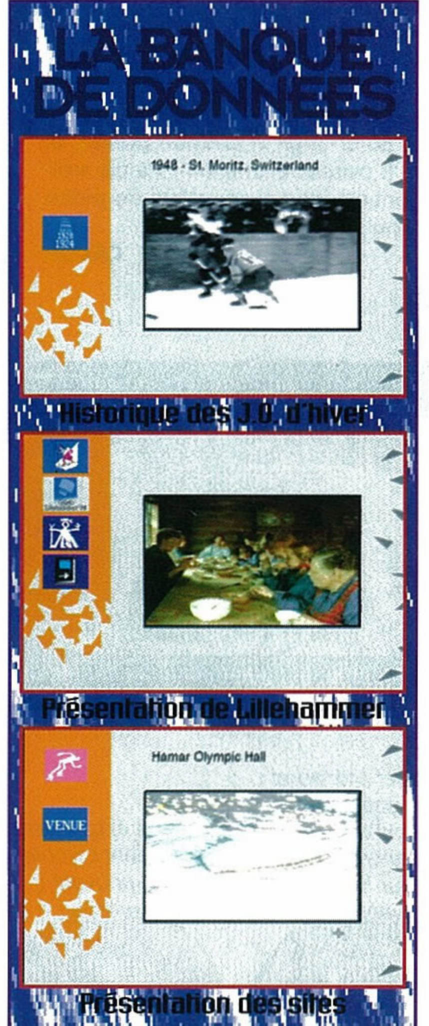


Au moindre mouvement de travers, le bobsleigh ou la luge que vous contrôlez se retournera sur la glace, et vous arriverez en bas de la piste sur les fesses !

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173







Pour changer, c'est en bougeant frénétiquement le joystick de droite à gauche que vous ferez avancer le skieur. Cette technique a du bon et du mauvais. Le défaut, c'est que c'est lassant au possible (surtout que le paysage ne défile même pas : on voit juste le skieur se démener dans une petite fenêtre). L'avantage, c'est que vous vous musclerez pour de vrai le bras droit ! Après cela, vous devrez abattre des cibles à la carabine. Vu que le compétiteur est tout essoufflé, le viseur bouge de manière difficilement contrôlable, et il faudra faire preuve d'adresse pour réussir.

Vient ensuite le ski alpin. Cette épreuve connaît quatre variantes : la descente, le super G, le slalom géant et le slalom spécial. Beaucoup plus amusante, cette phase est représentée en 3D, de derrière le skieur. Les bas côtés sont assez fournis, et il est tout à fait possible de se prendre un sapin dans le nez. Si les effets de vitesse et de dénivellation sont réussis (en descente, le skieur effectuera quelques sauts assez spectaculaires), on ne peut pas en dire autant des tournants : on a vraiment l'impression que la piste est rectiligne.

Le patinage de vitesse (sur ovale court) est peut-être la plus amusante des épreuves. Elle se décompose aussi en trois variantes : 3000 m éliminatoire, 2000 m contre la montre ou 1000 m poursuite. Vue du dessus, la piste défile de manière à ce que votre patineur soit toujours centré. Selon les hasards du tirage au sort, vous pourrez vous retrouver contre un autre joueur humain. Dans ce cas, l'écran se divise en deux, chacun visualisant son bout de piste. Là aussi, il faut déplacer frénétiquement le joystick de droite à gauche (il paraîtrait que ça rend sourd !), tout en contrôlant la trajectoire du patineur. Il est possible d'éjecter un adversaire en lui rentrant dedans ou de se retrouver disqualifié pour avoir coupé le fromage !

Le saut à ski est beaucoup plus facile. Après avoir choisi le type de tremplin (90 ou 120 mètres), il suffit de s'élancer tout en essayant de garder les skis parallèles. Juste avant de toucher le sol, il convient aussi de se mettre en position d'atterrissage. Attention, en plus de la distance parcourue, les juges noteront le style de votre prestation ! Enfin, le bobsleigh est sans conteste l'épreuve la plus spectaculaire. Vous pourrez choisir entre la luge et le bobsleigh, la piste restant la même. Celle-ci est entièrement représentée en 3D vectorielle, et la fluidité de l'animation est remarquable. Après vous être élancé (la technique n'est pas la même suivant que vous ayez choisi luge ou bob), il faudra tenter de prendre la trajectoire la plus tendue afin de grappiller quelques centièmes de seconde. Las, une fois lancé, il suffit de ne plus toucher à rien pour arriver en bas intact, et dans un temps correct, en plus !

UNE RÉALISATION TRADITIONNELLE

La réalisation de Winter Olympics est honorable. Les graphismes sont dans l'ensemble plutôt réussis, et les animations des sportifs précises et détaillées. Par contre, les scrollings, pendant les épreuves de saut à ski et de patinage de vitesse, sont assez saccadés, et fatiguent les yeux à la longue.Les bruitages, extrêmement discrets, auraient put être mieux exploités. Même chose en ce qui concerne la musique, qui n'exploite pas les capacités du CD-Rom en la matière.

Au final, Olympics Winter est un jeu sympa, même si les épreuves sont d'un intérêt variable. La possibilité d'y jouer à quatre promet de bons délires collectifs, et l'encyclopédie qui l'agrémente justifie, pour les fans en tout cas, l'achat du CD. 150

- ▲ Personne n'avait jamais poussé l'utilisation du mapping aussi loin.
- ▲ Les bruitages sont plus que convaincants.
- ▲ Un nombre impressionnant de menus offre un paramétrage complet de la voiture.

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173

Un principe de jeu original et passionnant, une réalisation de qualité... Un très bon soft en somme. Dommage qu'il soit réservé aux anglicistes !

Philips CD-i



▲ Le principe est passionnant et le jeu des acteurs donne vraiment l'impression qu'on est devant sa télé... ou plutôt sa fenêtre.
▲ Il existe plusieurs façons de prendre le jeu, et de toute façon, la fin change à chaque partie. Voyeur promet une durée de vie conséquente.
▲ C'est très fluide pour un jeu qui n'utilise pas la Full Motion. Etonnant !
▲ La bande originale est très cinématographique et traduit bien l'ambiance.
▼ Quel dommage que ce jeu ne soit pas traduit, il aurait pu faire décoller le CDI en France.

EDITEUR : PHILIPS
GENRE : AVENTURE
NOTICE VO : 13
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NOMBRE DE DISKS : 1

GRAPHISME 17
BRUITAGE 16
MUSIQUE 18
ANIMATION 17
ERGONOMIE 17
DURÉE DE VIE .15
ORIGINALITÉ ...17

85%

Voyeur est un titre particulièrement efficace, puisqu'il fait appel à cette pulsion quasi primaire de tout un chacun. Si j'osais, je le qualifierais de "tape-à-l'œil". Heureusement, il est très bien réalisé, et on se prend au jeu plus vite qu'on ne le pense. Le principe est simple et reprend les thèmes des célébrissimes "Body Double" et "Fenêtre sur Cour". Calfeutré dans un appartement, vous passez votre temps à visionner (et à enregistrer) les scènes de vie de l'immeuble d'en face, grâce à un caméscope. Mais rassurez-vous, tout ça est très "légitime" dans la mesure où la/les personnes que vous espionnez sont loin d'être très catholiques, et que vous avez pour mission de prouver la culpabilité de l'un d'eux. Vous espionnez en effet la famille Hawke, dont le patriarche, Reed, est candidat aux élections du président des Etats-Unis. Apparemment, c'est un véritable escroc, voire un criminel, malgré l'image proprette qu'il donne aux électeurs. Il existe trois façons de jouer, pour lesquelles vous optez à votre guise. Vous pouvez essayer d'enregistrer un meurtre commis par Reed Hawke, pour ruiner sa carrière. Vous pouvez, grâce à vos enregistrements, avertir la victime du danger. Vous pouvez, enfin, strictement rien faire et vous contenter de mater les scènes croustillantes. Acteur ou spectateur, c'est vous qui voyez. L'interface utilisée est très simple d'emploi. Dans le viseur de caméscope pointé sur telle ou telle pièce, apparaîtront des icônes indiquant soit des indices matériels comme un livre, un couteau, etc. (loupe), soit des indices audio et vous devrez vous contenter des voix des espionnés (oreille), soit des indices visuels (œil). Le temps est un élément essentiel dans Voyeur car vous ne disposez que d'un week-end pour "condamner" Reed Hawke. Un indicateur temporel (représenté par l'état de la batterie de votre caméscope) permet de suivre l'évolution. C'est que les événements changent du tout au tout. Parfois, deux scènes se déroulent simultanément et il s'agira de faire le bon choix au bon moment. Les scènes visualisées sont très nombreuses, à défaut d'être variées. Il va sans dire qu'il faudra écouter soigneusement les dialogues pour comprendre les intrigues qui se trament. Car dans la famille Hawke, tout se passe comme dans un soap-opera : machin déteste trucmuche, bidule baise avec duschmol... On découvre ainsi que les Hawke ont parfois des moeurs bien étranges... Techniquement, Voyeur est très bien fait : les décors sont en images de synthèse et les séquences avec les personnages en digit video (comme 7th Guest). On a affaire à des professionnels et on se croirait vraiment devant sa télé. Le plus étonnant est que ces séquences sont très fluides, bien que Voyeur ne fonctionne pas



sous Full Motion. La bande son est vraiment formidable. C'est vraiment dommage que Voyeur ne soit qu'en anglais, car cela limite indéniablement son succès. C'est d'autant plus regrettable, qu'il a une durée de vie plutôt conséquente (la fin change à chaque partie), et qu'il possède une ambiance vraiment cinoche susceptible de plaire à tout le monde.

CALOR



Voilà, c'est dans la boîte, vous avez de quoi prouver que Reed n'est qu'une ordure, pire un meurtrier.

Grâce à votre caméscope ultra sophistiqué, vous pourrez tout voir et tout entendre des agissements de vos voisins d'en face.



Zach a l'air d'être totalement indifférent aux charmes de sa femme Lisa.

Jessica et son amant, Masa, se livrent à une séance de fusion et d'harmonisation corporelles.



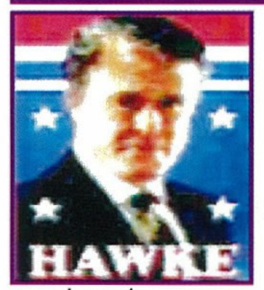
Le cul fait-il vendre ? Avec son titre, Voyeur ne pouvait pas ne pas montrer de scènes de cul. Quelque soit l'heure, il y aura toujours un couple à espionner.

Reed et Margaret dans une démonstration d'une certaine conception de l'amour fraternel...

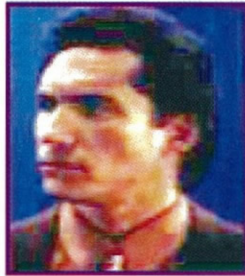
Chloe et Lara se consolent comme elles peuvent !

LA FAMILLE HAWKE

*Une famille "propre sur soi" mais très sale à l'intérieur.
Ils sont tous plus ou moins "tarés", ont tous un grain quelque part. Sordide.*



Reed Hawke, patron de Hawke Industries, candidat aux présidentielles.



Zachary Hawke, fils de Reed, à la tête d'un projet d'armement. Marié à Lara.



Jessica Hawke, fille aînée de Reed. Vit avec Masa Endo, un Japonais.

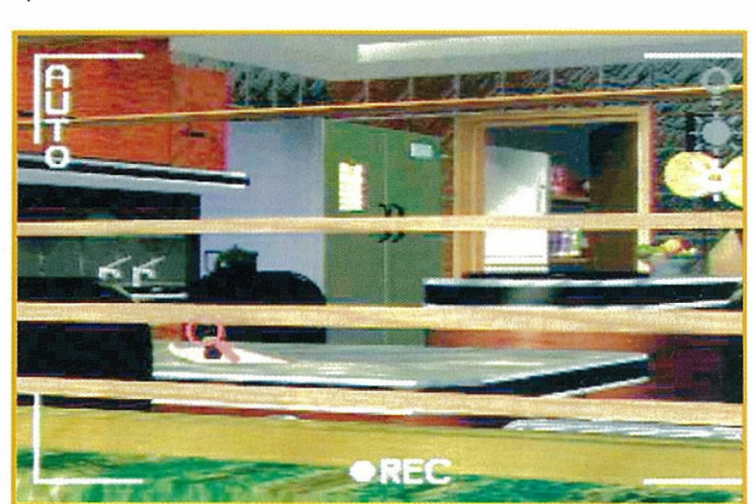


Margaret Hawke, jeune soeur de Reed, mère de Chloe.



Chloe Hawke, fille de Margaret, le mouton noir de la famille.



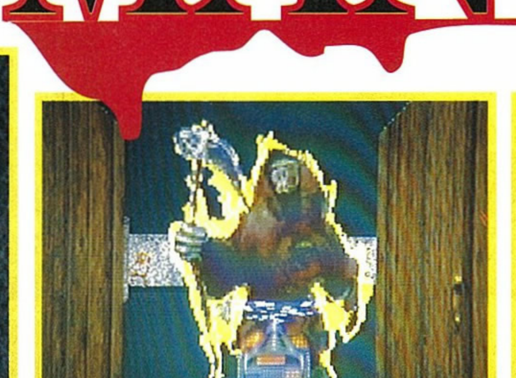


Une pièce sans personne ne veut pas forcément dire sans rien. On trouve toujours des indices par ci, par là.

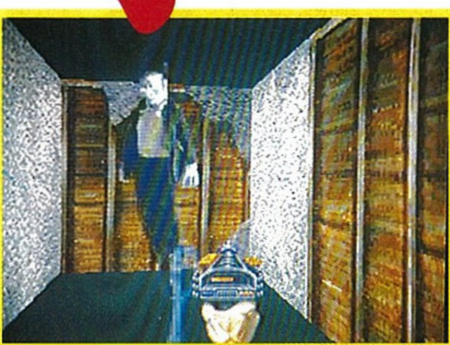
ESCAPE FROM MONSTER MANOR

Trop peu d'action, pas assez de décors mais une ambiance réussie

Que la mort soit avec toi... Ahahahahhhhhhh !



Si les antagonistes ne courent pas les couloirs, ils n'en demeurent pas moins superbes et de taille importante.



Grrrrrr! J'en ai des frissons dans le dos. Les rares découvertes que vous pourrez faire ne sont pas encourageantes.



EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GENRE : ACTION
NOTICE VO : 13
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NOMBRE DE CD : 1
JOYSTICK

GRAPHISME	12
BRUITAGE	18
MUSIQUE	17
ANIMATION	15
MANIABILITÉ	16
DURÉE DE VIE	14

73%

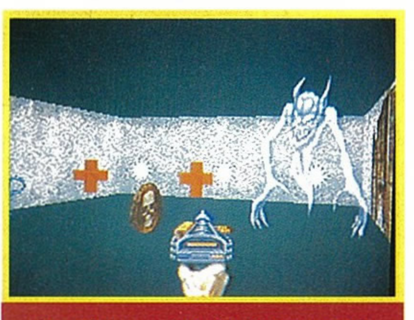
On s'attendait à voir débarquer un jour ou l'autre un genre de Wolfenstein 3D sur la machine qui s'y prête le plus. Eh bien ! c'est l'un des animateurs de The 3DO Company qui ouvre le feu : Electronic Arts. Hélas ! le roi du soft à bel et bien foiré son entrée en proposant un programme certes sympathique mais qui n'apporte rien de plus par rapport à ce que l'on connaît sur Micro.

ON S'ENNUIE VITE, DANS CE MANOIR

A la suite d'une drôle d'histoire — et non d'une histoire drôle — vous vous retrouvez enfermé à l'intérieur d'un manoir en quête d'un talisman dérobé par les forces du mal. Votre mission va consister à parcourir les quinze niveaux de cette bâtisse à la recherche des morceaux de l'objet magique. Impossible de sortir d'un stage tant que vous n'avez pas le gri-gri en poche. La question qui se pose ensuite est : comment sortir du stage ? Eh ! Eh ! par la sortie, mon gars ! Et c'est là que ça se complique. Les niveaux sont relativement grands et l'on s'y perd facilement. Quoi de plus logique lorsque l'on n'est pas chez soi. Le vrai problème c'est que l'on ne rencontre pas grand monde au passage et que la pauvreté des décors ne permet pas d'apprécier vraiment la balade. C'est d'un ennui mortel, si j'ose dire. Heureusment, les niveaux plus élevés vous réservent de nombreuses suprises comme de nouveaux monstres et des décors changeant.

Du côté de l'animation, c'est relativement sympathique avec des déplacements fluides et de gros sprites pour les monstres. Un grand dommage tout de même en ce qui concerne l'absence de texture sur le sol et sur le plafond, la machine pouvant très largement le faire. Heureusement, la bande sonore d'excellente qualité maintient le niveau d'ambiance au plus bas et le seul fait de jouer seul à Escape from Monster Manor risque de vous faire flipper comme un vieux chien du Bronx. N'empêche que le mec qui a acheté une 3DO pour faire la pige au PC doit drôlement faire la tronche en regardant Doom. A quand ce soft sur 3DO ?

LORD CASQUE NOIR



Les niveaux sont immenses mais ils ne s'y passe pas grand-chose. Je vous conseille de consulter fréquement la carte.



Ouf ! Pour sortir d'un tableau vous devrez trouver le Talisman et vous rendre dans la pièce du fond, à gauche en sortant du couloir juste après le placard déglingué.

▲ L'ambiance générale du produit parvient à faire frissoner le joueur de temps à autre.
▼ Les musiques distillent d'autant-plus cette impression.
▼ Trop peu d'objet.
▼ Les niveaux sont trop "creux" trop grands.
▼ On s'y ennuie à mourir.

VU ET DISPO CHEZ VIRTUAL DREAM

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173



Le rêve virtuel devient réalité

Commandez au (16-1) 42 15 20 60
Fax : 42 15 20 61

PC CD-ROM

Critical Path	**479 F**
Daemonsgate	**299 F**
Gabriel Knight :	**479 F**
Hell Cab :	**579 F**
Inca 2 :	**349 F**
Iron Helix :	**499 F**
Man Enough	**new**
Megarace	**new**
Microcosm	**379 F**
Quantum gate	**479 F**
Rebel Assault	**349 F**
Rise of the Robots	**new**
Super Strike Commander	**349 F**
Terminator2 Chess Wars	**299 F**
TFX	**379 F**

Accessoires PC

Thrustmaster FCS	**590 F**
CD ROM Orchid Double Speed	**1750 F**
Cartes sonores Orchid	☎
Carte MPEG Reelmagic - Inclus Dragon's Lair et Zork	**2965 F**
Ultrasound	**1150 F**

PC Disquettes

Alone in the dark 2	**349 F**
Bloodnet	**349 F**
Cobra Mission	**299 F**
Gabriel Knight	**279 F**
In Extremis	**289 F**
Indy Car Racer	**289 F**
Kyrandia II	**379 F**
Lands of lore	**289 F**
Larry 6	**279 F**
Metal and Lore	**249 F**
Mortal Kombat	**249 F**
Pacific Strike	**349 F**
Pacific Strike SAP	**149 F**
Police Quest IV	**279 F**
Privateer Righteous Fire	**149 F**
Quest for Glory IV	**279 F**
Sam & Max	**299 F**
Shadow Caster	**299 F**
Subwar 2050	**279 F**
Syndicate Data Disk	**149 F**
Terminator Rampage	**299 F**
TFX	**299 F**

CD 32

Carte MPEG :	**1690 F**
Castle II :	**299 F**
Deep Core :	**269 F**
Denis la Malice :	**289 F**
Labyrinth of time :	**289 F**
Microcosm :	**349 F**
Nigel Mansell :	**279 F**
Sensible Soccer :	**259 F**
Sleepwalker :	**299 F**
Whale's Voyage :	**279 F**
Console AMIGA CD 32 + 2 jeux (Digger & Oscar) + 1 manette :	**2490 F**

N'hésitez pas à nous appeler pour tous renseignements.
Catalogue des produits disponibles.

3 DO

Night trap :	**439 F**
Monster Manor :	**369 F**
Stellar 7 :	**439 F**
Twisted :	**369 F**
Mad dog Mac Cree :	**439 F**
CPU Bach :	**399 F**
San Diego Zoo :	**419 F**
Dragon's Lair :	**419 F**
Super Wing Commander :	**369 F**
Battlechess :	**389 F**
Total Eclipse :	**399 F**

3 DO Panasonic FZ1 + Crash'n Burn : 4990 F
Manette + cables inclus. NTSC Vidéo.

EXCLUSIF

TRANSCODEUR numérique Pal/NTSC : 790 F

JAGUAR

Console Jaguar U.S. :	**1990 F**
Console Jaguar Fr. :	**1790 F**
Cable Péritel US / Fr	**220 F**
Crescent Galaxy :	**399 F**
Raiden :	**399 F**

En tant que grossiste nous fournissons aux revendeurs tous matériels en provenance des Etats-Unis. Nous garantissons rapidité et qualité de service à la hauteur de notre professionnalisme en V.P.C.

Liste non exhaustive, les prix sont sujets à modifications sans préavis. Sauf erreur typographique. Prix promotionnels indicatifs

Bon de commande à envoyer à VIRTUAL DREAMS - 66 Av. des Champs-Elysées - 75008 PARIS

Nom : ....
Adresse : ....
..........Tél. : ....
Code postal : ....Ville : ....
Réglement : Chèque bancaire ❑ CCP ❑ Mandat-lettre ❑ Contre remboursement (+ 35F) ❑
Votre matériel : PC ❑ Mac ❑ 3 DO ❑ Amiga ❑ CD 32 ❑ SNES ❑ Mégadrive ❑ Méga CD ❑ Game-Gear ❑

TITRES	PRIX
Frais de port (pour le matériel ☎)	+ 30 F
Total à payer =	F

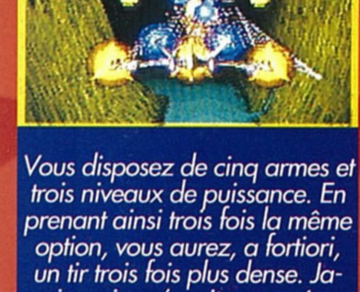
Rythm' & Com

JEUX VIDEO SANS FRONTIERE

TOTAL 1

3DO

Total délire, ouais ! On savait la machine puissante, mais à ce point là, ça promet !



Vous disposez de cinq armes et trois niveaux de puissance. En prenant ainsi trois fois la même option, vous aurez, a fortiori, un tir trois fois plus dense. Jamais un jeu n'avait proposé autant de sprites pour un simple tir. Et encore, 3D oblige, chaque projectile diminue au fur et à mesure qu'il s'éloigne !

EDITEUR : CRYSTAL DYNAMICS
GENRE : ARCADE
NOTICE VO : 13
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NOMBRE DE CD:1
CONTROLE : JOYSTICK

GRAPHISME	18
BRUITAGE	17
MUSIQUE	18
ANIMATION	19
MANIABILITÉ	14
DURÉE DE VIE	17

93%

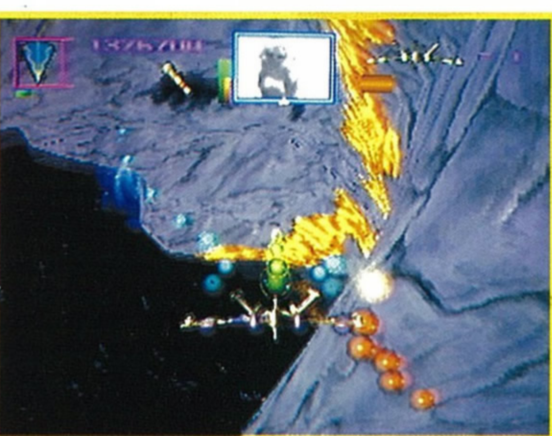
REMARUES : EXISTE AUSSI SUR ZX-81

On vous l'avait annoncé comme grandiose, il est encore plus que ça. Ce shoot'em up hors-normes va en réconcilier plus d'un avec la 3DO. Remarquez que pour l'instant, il y avait de quoi être déçu de ne voir que de mauvaises adaptations répandant une image décevante sur la machine. Voilà en tous cas de quoi rabattre le caquet de tous les "anti-3DO men" ! Devant une telle beauté, je préfère laisser la place aux images. Voici donc le test complet, mais concis de Total Eclipse.

AUCUNE MACHINE NE PEUT FAIRE ÇA ACTUELLEMENT, PAS MEME UN 486DX2 !

Il suffit de voir la présentation pour s'en convaincre. Du Full Motion Video (ou presque) sans hardware supplémentaire ! C'est beau, c'est bien fait... On ne s'en lasse pas. L'histoire reste somme toute banale : la planète Omega entre sous la menace des troupes de Drak-Sai et plus précisément sous celle de leur Sun Dagger, une arme capable de pomper l'énergie du soleil. Si les terriens n'obtempèrent pas au désidératat de Dark-Sai, l'étoile d'Omega disparaîtra... Le menu de départ vous invite dans un premier temps à paramétrer le soft. Les options se résument à la suppression de la musique et du son et au paramétrage des boutons de la manette. Total Eclipse les utilise tous, y compris les deux boutons L et R du genre de ceux de la SuperFamicom. Le réglage du niveau de difficulté brille, quant à lui, par son absence.

Mais assez rigolé, une pression sur "Start", et vous voilà dans votre superbe vaisseau. Vous remarquerez instantanément le bandeau supérieur de l'écran regroupant une série d'icônes représentant le type d'arme en cours, le nombre de Mega-bombes, un radar altimétrique, le nombre de vaisseaux restant accompagnés de l'incontournable barre d'énergie. Tout compte fait, non, vous ne la verrez que beaucoup plus tard, lorsque vous aurez eu le temps de réaliser ce que vous venez de voir. Le décor dans lequel vous évoluez bouge d'une façon prodigieuse. Imaginez le mode 7 de la SuperNintendo appliqué sur une surface tridimensionnelle, avec une finesse de pixel incomparable et un nombre de couleurs impressionnant. Impossible de les dénombrer tant il y en a ! Mais la 3DO, ce n'est pas que du texturage en temps réel, c'est aussi une gestion des formes translucides. C'est ainsi que l'on peut apercevoir des halos de fumée et



Non mais, regardez-moi ça ! Non seulement c'est beau, mais en plus ça bouge dans tous les sens, à raison de 25 images seconde !.1:



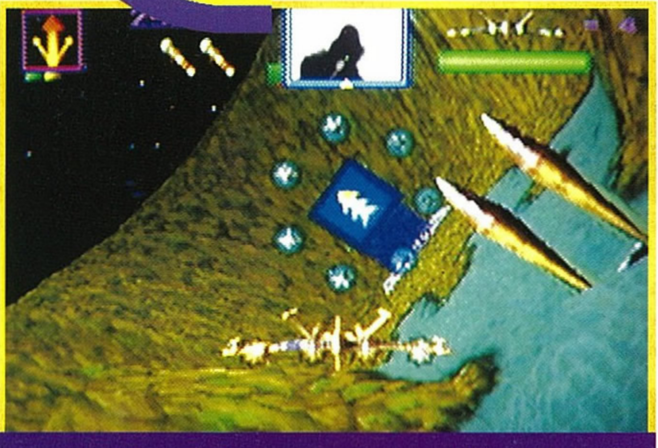
Comment ça, il n'y a pas de sprites ! Et ça, c'est de la daube ? Même ceux-ci sont entièrement recouverts de textures de la mort.

Les séquences dans les tunnels sont particulièrement réussies. Là encore, on ne peut être qu'admiratif devant l'animation générale. Des portes se ferment doucement, alors que des hachoirs tentent de vous couper en morceaux. Seul regret : il est impossible de pencher son vaisseau comme c'est le cas en extérieur.

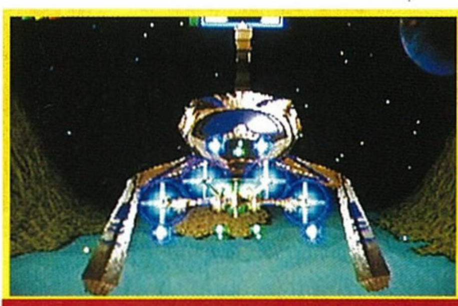
- ▲ Le décor est entièrement calculé en temps réel et bouge à une vitesse incroyable
- ▲ Le décor est entièrement calc... Mince, je l'ai déjà dit. Les armes sont d'une rare beauté.
- ▲ Le décor est ent... bon, ça va, on a compris. La bande sonore arrache un max.
- ▲ Le déc... et je vous raconte pas les sprites... Du très grand art. Ah la vache, que c'est beau.
- ▼ La maniabilité laisse un peu à désirer. Le vaisseau a trop d'inertie et la manette est hyper sensible.
- ▼ Seuls les tarés du Joy viendront à bout de ce soft difficile.
- ▼ Pas d'option "Easy" ou de truc du genre code de sauvegarde.

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173

ECLIPSE



Auguste Pignard n'a pas trop aimé quant à lui. Il trouve le joypad inadapté et aurait préféré un joy en forme de goulot de bouteille. Et puis, c'est drôlement sensible ce truc... Il faut vraiment une bonne paire d'heures pour s'y faire !



Les quatre missions (peut-être cinq) se décomposent en quatre phases comprenant des combats en surface et d'autres dans les tunnels. C'est un peu répétitif, mais les accros adoreront. Un boss vous attend à la fin de chaque mission.



Geant ! La méga bombe part de votre vaisseau comme un immense écran de protection et balaye la surface en s'éloignant.



Votre vaisseau peut accélérer ou ralentir, monter ou descendre, lancer des bombes et faire des tonneaux. Si ces derniers sont fort spectaculaires, ils ne servent qu'à marquer des points.

toutes sortes d'objets apparaissant brièvement en transparence. La gestion de cet effet concerne même les sprites de vos balles lorsqu'elles percutent une paroi. Ça ne suffit pas ? Alors regardez d'un peu plus près les projectiles susnommés. Il peut y en avoir plus d'une centaine à l'écran et chacun d'eux se compose d'une partie dure enveloppée par une boule de plasma. Vos ennemis n'en sont pas moins réussis, avec de la texture à tous les niveaux. Une pression sur l'un des boutons supérieurs et tout ce beau monde se met à tourner. Incroyable !!! Il faut vraiment le voir pour le croire... et encore. Les quatre missions se décomposent en deux types d'actions : la surface et les tunnels. Ce second passage est tout aussi renversant, avec une réelle impression de vitesse et des mécanismes comme des portes ou des presses se refermant sur vous. C'est vraiment très grand ! Tous ceux qui l'on vu ne s'en sont pas remis. Il est par contre impossible d'effectuer un tonneau dans ces conditions.
Ces séquences intermittentes se poursuivent sur quatre niveaux, suite à quoi vous devrez dégommer le boss de fin. Une séquence animée sépare chaque mission. La qualité de la musique n'a rien à envier à celle du graphisme, avec une bande musicale d'enfer à base de guitares électriques et de bruitages sans faille. Enfin, je finirai ce texte par le seul petit point noir du tableau : la jouabilité. La trop grande sensibilité du joypad et l'imposante inertie de votre vaisseau confèrent au jeu une maniabilité très délicate. Je vous rassure, on finit par s'y faire au bout d'une ou deux heures de tentative acharnée. Et puis vous aurez deux "continue", ça aide...



UN SEUL MOT : FANTASTIQUE !

(NOTE : Alors pourquoi avoir mis que 93%. Parceque l'on attend d'incroyables programmes dès le mois prochains et que l'on ne veut pas se laisser déborder par des notes trop hautes. Pas con hein? Hehe! Allez, Aurevoir)

LORD CASQUE NOIR



Les vaisseaux Drak-Sai quittent leur repaire.

La base Bravo reçoit immédiatement un écho radar...

"Commander, sept points lumineux s'approchent du secteur Alpha à très grande vitesse"

C'est à peine croyable. Leur vitesse avoisine... MARK 8 !...

Ici Bravo, nous nous apprêtons à subir une attaque imminente.

Un message qui nous parvient du vaisseau ennemi !"...

L'énorme rayon du Suceur de Soleil vient alors pomper l'énergie de l'étoile .

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173

▲ Enfin une licence de film bien exploitée : elle ne sert pas uniquement d'attrape-nigaud, mais ouvre au contraire les portes d'un univers fascinant.
▲ Le design est vraiment fabuleux : le cyberspace de Lawnmover Man exerce décidément une attraction irrésistible.
▲ C'est très beau et très dynamique comme un vrai film : le montage est percutant, la bande son prenante, les images d'une beauté rare et l'animation alerte ou poéti-que. Que demander de plus ?
▼ Ce ne sont, en fin de compte, que des "petits jeux" reliés par une somptueuse présentation : plus interactif que ludique.



EDITEUR : SALES CURVE INTERACTIVE
GENRE : ACTION/REFLEXION
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE : JCLAVIER
SON : S.BLASTER
GRAPHISME : VGA

GRAPHISME	17
BRUITAGE	18
MUSIQUE	18
ANIMATION	18
MANIABILITÉ	15
DURÉE DE VIE	15
ORIGINALITÉ	15

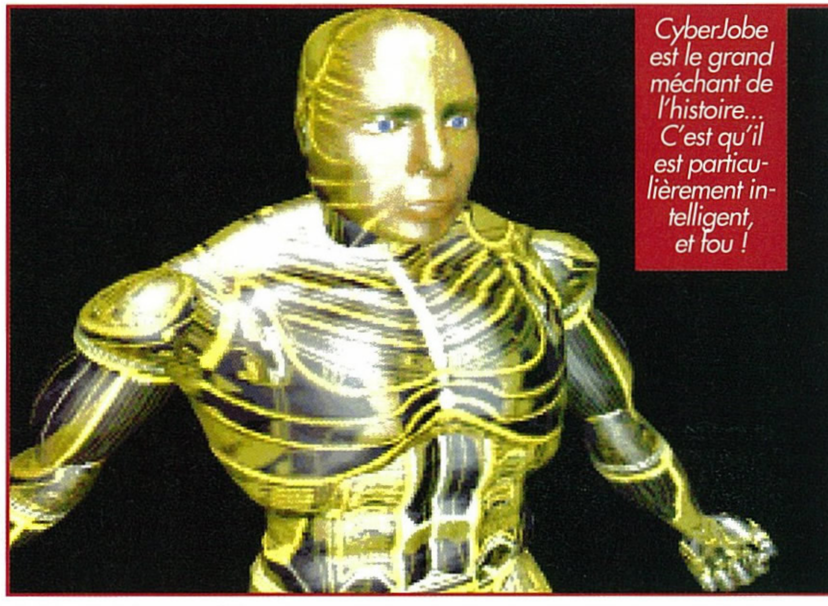
95%

PRÉVU SUR AMIGA CD 32 ET CDI



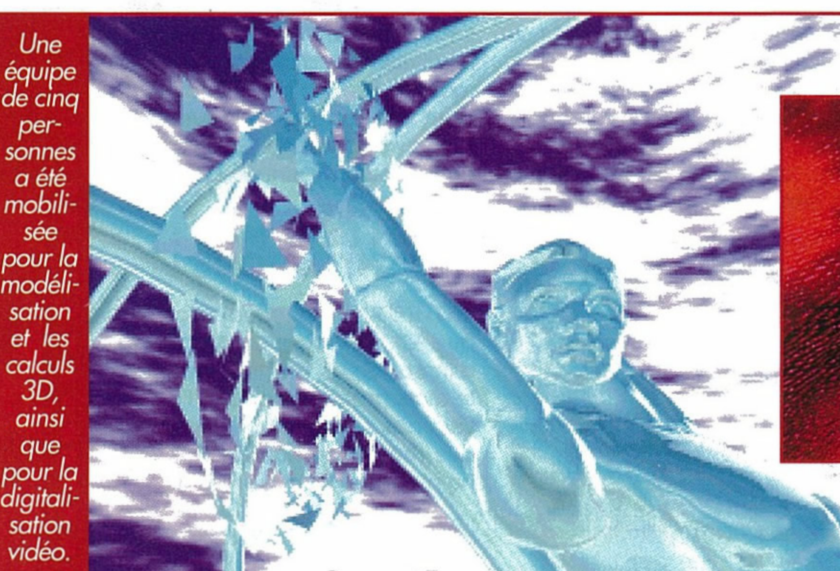
LE COBAYE

Enfin, une licence qui va beaucoup plus loin que le film dont elle est tirée. Un spectacle poétique à la réalisation somptueuse. L'émerveillement à l'état pur.



CyberJobe est le grand méchant de l'histoire... C'est qu'il est particulièrement intelligent, et fou !

Pour une fois, un jeu tiré d'une licence va peut-être enfin redonner un second souffle à un film. Malgré la couverture médiatique lors de sa sortie, il faut reconnaître que "Lawnmower Man" est quand même passé quasi inaperçu en France (cf. Encadré). Après avoir joué au jeu, on n'a envie que d'une chose, c'est d'aller se précipiter à un vidéo-club pour louer la cassette. Le premier choc se produit pendant la présentation. C'est une véritable claque à coups d'images de synthèse, d'angles de vue et de musiques. Le jeu reprend la fin du film en la développant. Jobe est entré dans le cyberspace où il dispose de deux cyberformes, CyberJobe et Big Red, l'incarnation virtuelle de la tondeuse tueuse. CyberJobe pense avoir été trahi, et dans un accès de rage, il attire le Dr. Angelo, Carla et Peter dans son univers. Ces deux derniers sont enfermés dans des CyberSphères qui les tueront, à moins que le Dr. Angelo ne parvienne à les sauver. Pour cela, il doit collecter autant d'Unités de Décryptage possible pour ouvrir les CyberSphères. Il devra lutter contre toutes les incarnations virtuelles issues de la mémoire et de la folie de CyberJobe, ainsi que CyberJobe luimême... Le principe du jeu est plus proche d'un film interactif que d'un concept vraiment ludique. Il ne s'agit ni plus ni moins que de nombreuses phases différentes de jeu d'action et de réflexion – dix en tout



Une équipe de cinq personnes a été mobilisée pour la modélisation et les calculs 3D, ainsi que pour la digitalisation vidéo.

La plus grosse déception du jeu : vous ne verrez pas la "fameuse" séquence du CyberSex.

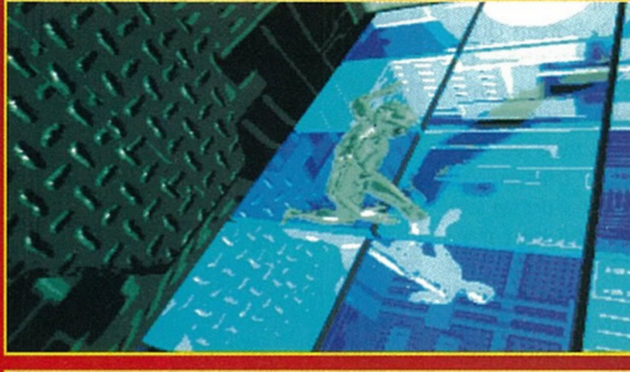
RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173

Une équipe de cinq personnes a été mobilisé pour la modélisation et les calculs 3D, ainsi que pour la digitalisation vidéo.

pour être précise – liées par des séquences intermédiaires. Si ces "petits jeux" sont simples dans le concept, ils deviennent de plus en plus difficiles avec la progression. Le Dr. Angelo devra ainsi prouver ses capacités physiques en sautant de plate-forme en plate-forme pour traverser un gouffre sans fin, se transformer en CyberBoogie (sorte de vaisseau spatial hybride) et slalomer dans un dédale de couloirs, se laisser tomber d'un immense toboggan au bon moment pour ne pas se faire déchiqueter par des mâchoires d'acier... Mais il devra également faire appel à ses petites cellules grises et à sa mémoire pour résoudre des "énigmes" qui vont des tests logiques, au Simon (reproduire une séquence de sons). Rien de bien génial, donc. Mais contrairement à ce qu'on pourrait croire, l'alchimie fonctionne parfaitement. L'ensemble possède une telle cohésion, une telle homogénéité grâce aux transitions particulièrement fluides, qu'on n'a pas le temps de s'ennuyer. D'autant plus que le cyberspace de Lawnmower Man exerce une fascination irrésistible par son mélange de technologie et de poésie. L'incarnation virtuelle du Dr. Angelo, un éphèbe de mercure – il a un air du T1000 de Terminator 2 – aux gestes gracieux d'une personne qui, évoluant dans l'eau ou en apesanteur, tranche avec les décors froids de circuits électroniques, de câbles de liaison et autres interfaces. Grâce à de multiples angles de vue, on ne peut que rester admiratif devant tant de... créativité. Le montage alerte donne l'impression de ne jamais voir les mêmes séquences... et pourtant ce sont les mêmes, ou presque. Il n'y a pas de temps mort. Les images en 256 couleurs, qu'elles soient de synthèse

LAWNMOWER MAN EN SIMPLE VITESSE





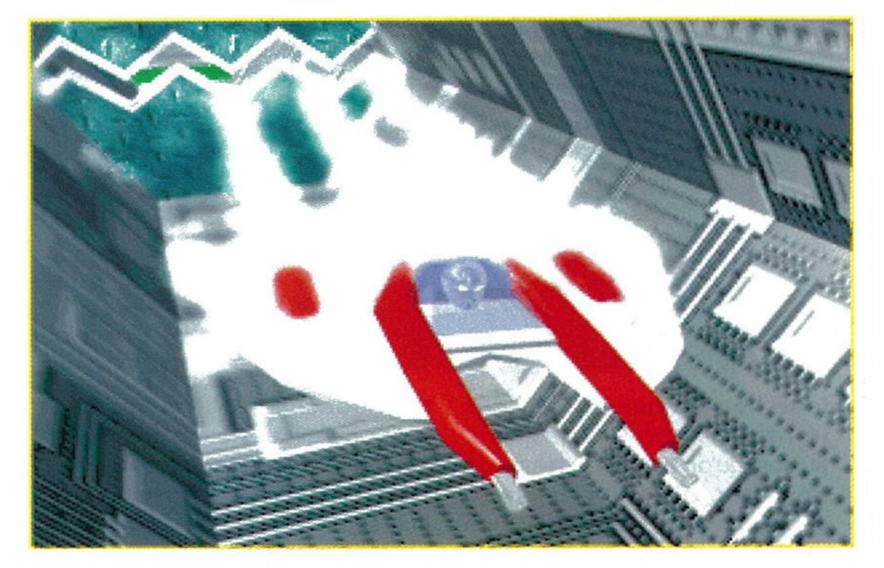




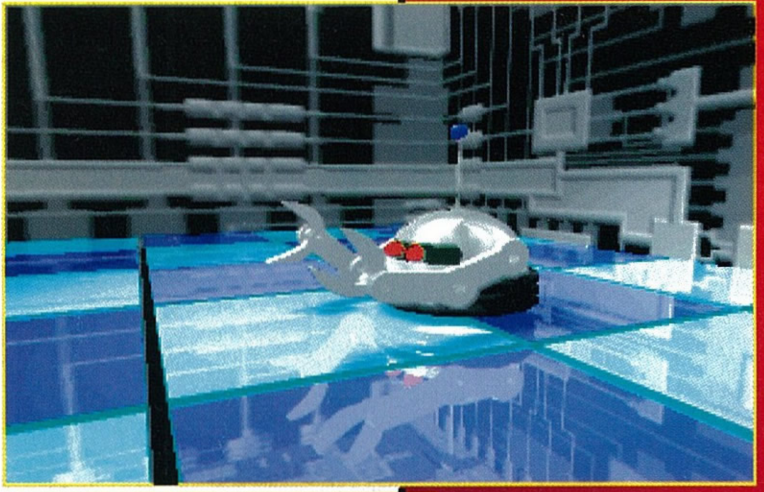
Attention, avis à la population qui possède un lecteur CD-Rom simple vitesse. Ce n'est pas la même version que vous pourrez avoir chez vous. Sales Curve Interactive proposera, en effet, une version spécifique pour les lecteurs simple vitesse. Les graphismes sont moins colorés et moins fins (la pixelisation est parfois un peu exagérée), mais le jeu conserve son charme. Si vous "regrettez" tout de même les graphismes 256 couleurs, cela ne pourra que vous convaincre d'investir d'une double vitesse.

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173

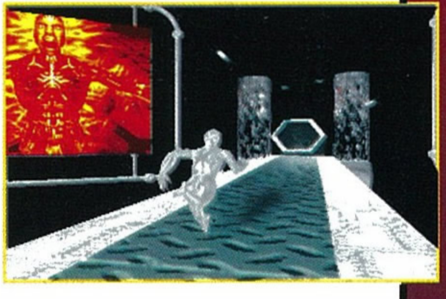
LAWNMOWER MAN
LE COBAYE



ou en video digit (des extraits du film) sont superbes et s'enchaînent à une vitesse vertigineuse. Pour CyberJobe, Sales Curve Interactive a pu utiliser le "vrai" CyberJobe, celui du film (créé par Angel Studios) dans les séquences intermédiaires. L'animation n'est pas innocente dans cette féerie. Les mouvements du Dr. Angelo, intentionnellement ralentis comme s'il flottait dans l'eau, sont majestueux et fluides. Le Cyber-Boogie fonce à toute allure, fend les airs, véloce, féroce et pourtant si vulnérable. Cette ambiance est admirablement soutenue par une bande son exceptionnelle digne du dolby-stéréo THX. La bande originale de Lawnmower Man, intitulée "The Entity", est composée de séquences de guitare psychédélique sur une rythmique "house" agressive. Pas étonnant quand on sait que l'auteur de la musique n'est autre que Steve Hillage, le guitariste de Gong, un groupe qui a éclaté dans les années 70. Les bruitages sont particulièrement importants, car ce sont de véritables aides pendant le jeu. Lors des phases d'action par exemple, une voix féminine mettra en garde contre les dangers. Tout est fait pour qu'on plonge dans cet univers complètement original. La "mise en scène" est si somptueuse qu'elle réduit à néant toute réticence concernant l'aspect ludique. A ce titre, Lawnmower Man est probablement le précurseur en matière d'interactivité. CALOR







THE LAWNMOWER MAN OU LE COBAYE : LE FILM !

Lors de sa sortie le 27 juillet 1992, "The Lawnmower Man" dont on a pu noter au passage l'excellente traduction ("Le Cobaye"), créait un mini-événement. En effet, il s'agissait du premier film à traiter d'un sujet ô combien médiatique aujourd'hui : la réalité virtuelle. Inspiré d'une nouvelle de Stephen King, le film "Le Cobaye" impressionnait plus par ses images de synthèse (qui auraient coûté plus cher que celles du "T2" !) que par l'histoire en elle-même, et ce même si cette histoire soulevait, et soulève encore, de judicieux problèmes. Job est un enfant orphelin simple d'esprit qui passe son temps à lire des BD de Cyber Man et à tondre les pelouses de ses voisins. Il se trouve que l'un de ces fameux voisins à la pelouse tondue se nomme le Dr. Angelo. Spécialiste de la réalité virtuelle, et persuadé que celle-ci peut développer les facultés mentales, il décide, d'un commun accord avec Job, de se lancer dans une aventure incroyable, mais... rien. Job servait donc de "cobaye", d'où le titre français ! Bien évidemment, les facultés intellectuelles de Job s'accroissent alors de manière démesurée, jusqu'à en faire un surhomme ! Là-dessus, l'institut de recherche – les patrons d'Angelo – dévie l'expérience de son cours, et transforme Job en un monstre violent et mégalomane. Bientôt, en accord parfait avec le monde de la R.V., Job intègre directement le réseau cybernétique pour se transformer en Cyber Job ! La fin du film où le Dr. Angelo et Job se livraient un combat homérique en plein réseau informatique, laissait sous-entendre une suite qui devrait arriver d'ici septembre 94, en même temps que la suite du jeu. En attendant, vous pourrez toujours accompagner le Docteur Angelo dans le Cybernet à la recherche de Job



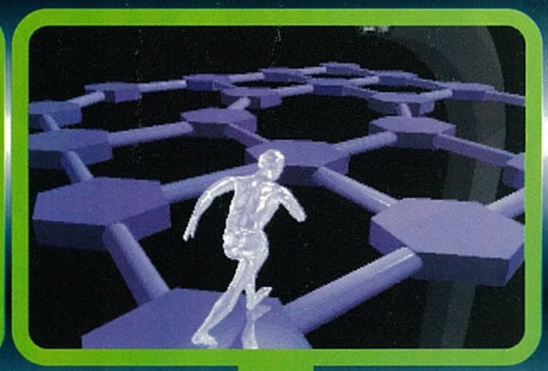
RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173



Vous devez guider des CyberAbeilles pour les mener vers la sortie d'un labyrinthe.



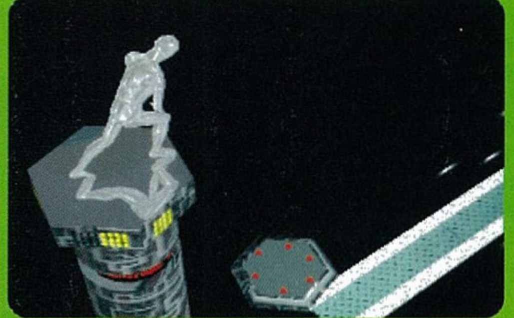
Vous devez piloter le CyberBoogie dans un tunnel étroit en évitant de vous écraser.



Vous devez atteindre le côté opposé d'une grille sans jamais vous retrouver sur la même case qu'un adversaire invisible.



Vous devez orienter le canon de façon à toucher votre adversaire, le Père McKeen, avant qu'il ne vous touche.



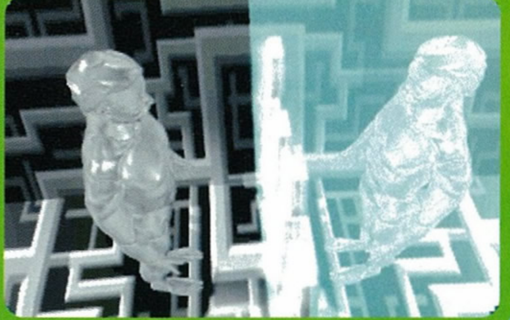
Vous devez courir sur une piste en évitant les ennemis, puis sauter de plate-forme en plate-forme.



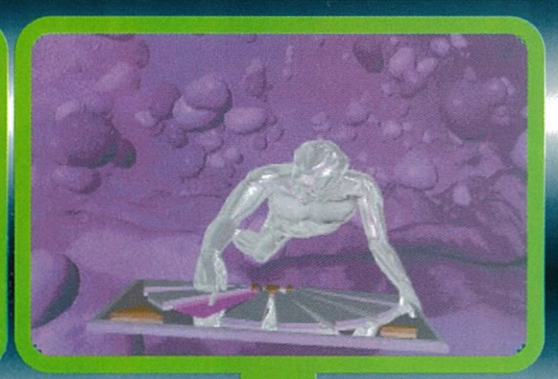
Vous devez trouver le chemin qui vous mènera vers la sortie sur le circuit électronique.



Vous devez faire tourner le cube pour résoudre l'énigme.



Pour ouvrir des portes protégées, vous devez résoudre des problèmes de logique élémentaire.



Après avoir mémorisé une séquence musicale, vous devez la reproduire.

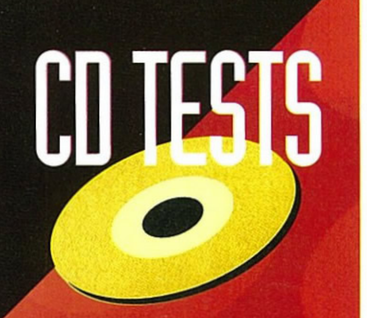


Après avoir mémorisé la situation d'un robot sur une grille, vous devez le guider "à l'aveugle" vers une clé.

LES PHASES DE JEU

Lawnmower Man est composé de dix phases de jeux différentes, faisant appel soit à des réflexes et à l'adresse, soit à la réflexion.

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173



gabriel Knight
THE SINS OF THE FATHERS

MEGASTAR joystick



EDITEUR : SIERRA
GENRE : AVENTURE

GRAPHISME	18
BRUITAGE	18
MUSIQUE	17
ANIMATION	13
ERGONOMIE	15
DURÉE DE VIE	16
ORIGINALITÉ	17

91%

CONFIGURATION RECOMMANDÉE : 386 DX 33 LECTEUR DOUBLE VITESSE

Si vous êtes fasciné par le vaudou, Gabriel Knight est LE jeu qu'il vous faut. Bien glauque, bien sanglant, bien envoûtant... Oh, mais attention, on est très très loin des jeux "gores", ici, tout est dans l'ambiance. L'intrigue est d'ailleurs peaufinée comme un véritable scénar de film. Gabriel Knight, un natif de la Nouvelle-Orléans, est un assailli toutes les nuits par un incompréhensible cauchemar, il découvrira peu à peu la malédiction qui pèse sur sa famille et sa véritable identité : c'est un Shadow Hunters en lutte contre le Mal. L'aventure le mènera jusqu'au bout du monde, au Bénin, le berceau du vaudou. Gabriel Knight, le jeu, bénéficie de graphismes particulièrement soignés, mais surtout traduisant parfaitement l'atmosphère claustrophobique. Seule l'animation des personnages laisse un peu à désirer. La bande son achève l'envoûtement avec ses bruitages et ses musiques variés. Les voix digitalisées sont d'excellente qualité – le "doublage" a été fait par des acteurs professionnels et notamment Mark-Luke Skywalker-Hamill – et parfaitement synchro avec les mouvements de la bouche des personnages. Notons la possibilité de laisser afficher les textes à l'écran tout en conservant les voix, ce qui en facilite grandement la compréhension. Cet "épisode" de la série laisse présager bien des frissons. Brrrr.

CALOR

CD VS. DISQUETTES

La version CD bénéficie de voix digitalisées somptueuses, parfaitement synchro. Quel plaisir d'entendre des vrais acteurs parler, avec justesse d'interprétation et d'intonation... Mais Gabriel Knight CD comporte également des animations intermédiaires supplémentaires, qui ne peuvent qu'être appréciées.

NOTE D'ADAPTATION : 12 /20



▲ Le scénario est riche en rebondissement et en angoisse
▲ Les graphismes sont trés travaillés et la bande son traduit parfaitement l'ambiance envoutante du jeu.
▲ Ça fait plaisir d'entendre enfin des acteurs professionnels (dont Mark Hamill.
▼ L'animation des personnage aurait pu être améliorée.

LEMMINGS

EDITEUR : PSYGNOSIS
GENRE : ACTION/ REFLEXION
NOTICE VO : 13
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NOMBRE DE CD : 1
CONTROLE : JOYPAD SOURIS

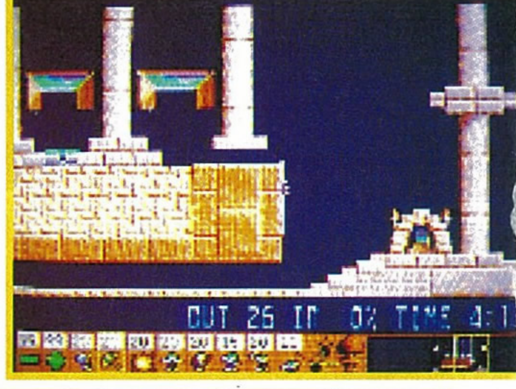
GRAPHISME	10
BRUITAGE	10
MUSIQUE	18
ANIMATION	14
MANIABILITÉ	14
INTERET	18

80%

3DO

On ne présente plus ces petits bonshommes à l'épaisse chevelure verte. Les Lemmings parcourent le monde de la micro-informatique depuis plus de trois ans en se reproduisant d'une machine à l'autre à vitesse grand V. La 3DO ne pouvait échapper à la règle. Voilà donc Lemmings avec ses graphismes d'origine et quelque 120 niveaux. Quel dommage ! Je ne critique surtout pas le jeu lui-même qui n'a rien perdu de son attrait, mais le manque d'effort de la part de Psygnosis. On aurait aimé des tableaux plus colorés, de petites scènes intermédiaires et quelques trucs de ce genre. Heureusement, la bande musicale profite du support laser et la présentation est en images de synthèse. C'est toujours ça de pris. Lemmings reste, malgré tout, un logiciel fort sympathique qui vous amusera pendant de longues heures.

LORD CASQUE NOIR



L'interface profite des deux boutons supérieurs de la manettes, ce qui permet de gagner un temps précieux dans le choix des options et de sauver ainsi quelques Lemmings supplémentaire

▲ Le jeu n'a rien perdu de son intérêt. C'est génial.
▲ Les musiques sont sur CD.
▲ La mini-présentation est relativement sympathique.
▼ Il est vraiment regrettable que Psygnosis n'ait pas cherché à exploiter davantage la 3DO (petites séquences intermédiaires, graphisme amélioré...).

NE PAYEZ PLUS LES FRAIS DE PORT !

VOICI, ENFIN LE VERITABLE SPECIALISTE DE LA VENTE PAR CORRESPONDANCE

LUDITOP VPC

C'EST MOINS CHER ET C'EST PLUS RAPIDE

LUDITOP VPC

COMMANDEZ PAR TELEPHONE AU : (1)47-34-90-32

AMIGA

Alfred Chicken	169	Amiga
Alien 3	249	Amiga
Alien Breed 2	249	Amiga
Bart VS World	249	Amiga
Blade Of Destiny	289	Amiga
Blues Brother's Juke Box	199	Amiga
Bob	189	Amiga
Body Blouis Galactic	189	Amiga
Brutal Sports Football	189	Amiga
Cannon Fodder	269	Amiga
Chaos Engine	189	Amiga
Civilization	279	Amiga
Combat Classic 2	199	Amiga
Desert Strike	199	Amiga
Disposalic Hoo	189	Amiga
Dune 2	269	Amiga
Elite 2	259	Amiga
F117 A	259	Amiga
Flashback	199	Amiga
Genesia	239	Amiga
Globdule	239	Amiga
Goal	269	Amiga
Goblins 3	259	Amiga
Gunship 2000	239	Amiga
Hired Guns	259	Amiga
Krusty Fun House	249	Amiga
Legend Of Valour	299	Amiga
Lemmings 2	239	Amiga
Magic Boy	189	Amiga
Maximun Overdirve	199	Amiga
Mortal Kombat	249	Amiga
Oscar	229	Amiga
Soccer Kid	199	Amiga
Superfrog	189	Amiga
Syndicate	239	Amiga
Teater Of Death	239	Amiga
Vroom Multiplayer	159	Amiga
Wizz'n Big	239	Amiga
Wonderfrog	199	Amiga

CD Rom PC

Battle Chess	389	CD PC
Chess Master Pro	349	CD PC
Curse Of Enchatia	239	CD PC
Day Of Tentacle	359	CD PC
Dune	389	CD PC
Eye Of Beholdon Trylogy	359	CD PC
Fascination	389	CD PC
Inca 2	369	CD PC
King Quest 6	VF 319	CD PC
Kyrandia	359	CD PC
Labyrinth Of Time	289	CD PC
Laura Bow 2	299	CD PC
Legend Of Kuandia	369	CD PC
Loom	349	CD PC
Lord Of The Ring	369	CD PC
Lost In Time	369	CD PC
Mad Dog Mc Cree	369	CD PC
Return Of Zork	339	CD PC
Secret Weapon Of Luftwaffe	349	CD PC
Sherlock holmes 3	299	CD PC
Space Shuttle Simulation	429	CD PC
Spirit Of Excalibur	309	CD PC
Strike Commander	369	
The 7th Quest	529	CD PC
Tornado	429	CD PC
Ultima Underworld 1 & 2	339	CD PC
Wrath Demon	339	CD PC

Amiga CD32

Alfred Chicken	209	CD32
Alien Bredd Edit. Speciale	169	CD32
Arabian Nights	129	CD32
Captive 2 / Liberation	269	CD32
D Generation	259	CD32
Deep Core	259	CD32
Denis The Menace	NC	CD32
F17 Challenge	179	CD32
James Pond 2	269	CD32
James Pond 3	249	CD32
John Barns		
European Football	129	CD32
Jurassic Park	279	CD32
Labyrinth Of Time	209	CD32
Liberation	289	CD32
Lotus Trilogy	279	CD32
Morph	259	CD32
Morph	279	CD32
Niel Mansell	279	CD32
Overkill & Lunar-C	259	CD32
Pinball Fantasies	269	CD32
Project X	179	CD32
Qwak	179	CD32
Ryder Cup	NC	CD32
Sensible Soccer '92 '93	199	CD32
Sleepwalker	239	CD32
TFX	299	CD32
Trolls	279	CD32
Uridium	239	CD32
Whale's Voyage	279	CD32
Zool	279	CD32

PC

A320 north American	309	PC
Aces Over Europe	VF 339	PC
Airbus USA	309	PC
Alien Breed	249	PC
Alone In The Dark 2	359	PC
ATP vs 2	449	PC
AV8 Harrier Jump Jet	299	PC
B-Wing	259	PC
Bailroad Tycoon Deluxe	279	PC
Battle Chase 4000	309	PC
Blade Of Destiny	269	PC
Blues Brothers Jukebox	259	PC
Body Blews	269	PC
Brutal Sports Football	259	PC
Cantona Striker	309	PC
Cars & Drivers	289	PC
Chess Maniac 5 Billion & 1	299	PC
Comanche	329	PC
Combat Classics	269	PC
Daughter Of Serpent	269	PC
Day Of Tentacle	359	PC
Dogfight	289	PC
Dracula	299	PC
Dune 2	VF 299	PC
Elite 2	279	PC
Eye Of Beholder	VF 279	PC
F1 Grand Prix	299	PC
F15 Strike Eagle 3	279	PC
Fields Of Glory	279	PC
Flashback	239	PC
Flight Sim 5, Paris	329	PC
Fox Collection	299	PC
Freddy Pharkas	VF 269	PC
Fury Of The Furries	259	PC
Genesia	259	PC
Goal	289	PC
Goblins 3	289	PC
Imperial Pursuit	199	PC
Indy	VF 359	PC
Indy Car	299	PC
Jordan In Flight	279	PC
Jurassic Park	269	PC
Land Of Lore	309	PC
Legacy	299	PC
Lemmings	279	PC
Lemmings 2	279	PC
Links Pebble Beach	169	PC
Lords Of Power	359	PC
Lost In Time 2	219	PC
Lost Viking	229	PC
Magic Boy	179	PC
Might And Magic	VF 309	PC
Might And Magic 4	259	PC
Might And Magic 5	VF 289	PC
NHL Hockey	299	PC
Nicky Boom 2	229	PC
Nord Et Sud	359	PC
Oscar	229	PC
Patrician	239	PC
Pinball Dreams	259	PC
Pirates Gold	289	PC
Populous 2	259	PC
Prehistorik 2	249	PC
Prince Of persia 2	259	PC
Privateer	349	PC
Privator	329	PC
Quest For Glory 3	239	PC
Rallye	329	PC
Reach For The Sky	279	PC
Return Of The Phantom	279	PC
Return To Zork	289	PC
Sail Simulator	449	PC
Seal Team	299	PC
Secret Monkey Island 2	VF 359	PC
Sensible Soccer '92 '93	199	PC
7 Cities of gold	249	
Shadow Caster	299	PC
Shadow Of The Comet	299	PC
Silver Ball	279	PC
Sim Ciy Deluxe	299	PC
Sim Farm	279	PC
Sim Life	269	PC
Simon The sorcerer	359	PC
Space Hulk	289	PC
Space Quest 5	279	PC
Spear Of Destiny	279	PC
Speed Racer	279	PC
Starwars Chess	369	PC
Street Fighter 2	209	PC
Strike Commander	289	PC
Stronghold	269	PC
Stunt Island	289	PC
Subwar 2050	289	PC
Subwars	309	PC
Syndicate	299	PC
Terminator 2	239	PC
Terminator Rampage	319	PC
TFX	329	PC
The Patrician	249	PC
Torca 2	319	PC
Tornado	309	PC
Transartica	189	PC
Ultima 7, Part 2	279	PC
Ultima Underworld 2	279	PC
Veil of darkness	279	PC
Wing Commander Academy	239	PC
X-Wing	349	PC
Zool	229	PC

NOUVEAUTES

Apocalyspe	259	Amiga
Battletoads	259	Amiga
Cantona Striker	279	Amiga
Cool Spot	269	Amiga
Cyberpunk	259	Amiga
Darkmere	349	Amiga
Dreamweb	349	Amiga
Elfamania	259	Amiga
Jack The Ripper		Amiga
Jurassic Park	199	amiga
K240	299	Amiga
Kit Vicious	269	Amiga
Lamborgini Challenge	149	Amiga
Legacy Of Sorasil	269	Amiga
Monopoly		Amiga
No Second Price	129	Amiga
Puggsy	299	Amiga
Rabbit Always Run		Amiga
Realms Of Darness	259	Amiga
SCE Guy Roux	99	Amiga
Tensai	259	Amiga
Comanche	419	CD PC
Dracula Unleashed	379	CD PC
F15 Strike 3	559	CD PC
Fist		CD PC
Hell cab	719	CD PC
Iron Helix	279	CD PC
Jack The Ripper		CD PC
Journey Man Project	519	CD PC
KGB Conspiracy	449	CD PC
Lans Of Lore	449	CD PC
Lemmings Oh No	399	CD PC
Mega Race	NC	CD PC
Police Quest 4	419	CD PC
Startrek	499	CD PC
Startrek 2	449	CD PC
TFX	399	CD PC
Wolfpack	279	CD PC
World Of Xeen	419	CD PC
Chaos Engne	299	CD32
European Champions	299	CD32
Genesis	299	CD32
K240	259	CD32
Legacy Of Sorasil	269	CD32
Liberation Captive 2	349	CD32
Lotus Turbo Trilogy	299	CD32
Projet X		CD32
Qwak	149	CD32
TV Sports	299	CD32
Utopia 2	299	CD32
Alien 3	269	PC
Arena-VF	369	PC
Blue Force	399	PC
Blacksect	259	PC
Complete Chess 2		PC
Commanche Disk2	219	PC
Detroit	399	PC
Dreamweb	399	PC
Dungeon Hack	399	PC
Dungon Hack	VF	PC
Gabriel Knight	269	PC
Hired Gun	269	PC
F-14 Fleet Commander	449	PC
Fantazy Empire	329	PC
In Extremis	289	PC
Jack The Ripper		PC
Karmere	349	PC
Kyrandia 2	399	PC
Larry 6	269	PC
Lawnmower 2		PC
Litil Divil	299	PC
Mortal Kombat	269	PC
Rabbit Always Run		PC
Realms Of Darness	259	PC
Sam & Max	VF 399	PC
SCE FS5 San Francisco	239	PC
Sce Synd-Amer-Revolt	149	PC
SCE Guy Roux	99	PC
Sea Wolf	409	PC
The Challenger	399	PC
Unnecessary Roughness	399	PC

GEANT !

NE JOUEZ PLUS SUR DES ECRANS DE 30 CM

DECOUVREZ VOTRE PC SUR VOTRE TELEVISION POUR SEULEMENT

699 FRS

JOYSTICKS

Konix Navigator Hot Shot	189	Amiga, ST
Konix Navigator Limited Edition	189	
Amiga, ST		
Konix Speed King Autofire	169	Amiga, ST
Konix Speedking	149	Amiga, ST
Quickjoy 3 SV 123 Supercharg	119	
Amiga, ST		
Quickjoy 5 SV 125 Superboard	199	
Amiga, ST		
Quickjoy Junior SV 119	69	Amiga, ST
Quickjoy S5 126 Jet Fighter	159	Amiga, ST
Quickjoy SV 122	89	Amiga, ST
Quickshot QS 137F	119	Amiga, ST
Carte Quickshot QS-163	149	PC
Flightstick PC	389	PC
Game Card 3 PC	299	PC
Konix Digital PC	149	PC
Konix Digital PC + Cart.	289	PC
Konix IBM/AMS Game Card	179	PC
Konix Speedking IBM/AMS	209	PC
Konix Speedking IBM/AMS + Cart.	359	
PC		
Mach 1 Plus PC	249	PC
Mach 2 PC	379	PC
Plightstick Pro PC	649	PC
Quickshot QS-123	99	PC
Quickshot SV 227 Topstar PC	299	PC

MUTIMEDIAS

Sound blaster 2.0	690
Sound Blaster Pro	990
Sound Blaster 16 Basic	1390
Sound Blaster 16 ASP	1890
Sound Blaster 16 ASP SCSI-2	2190

LECTEUR PANASONIC DOUBLE VITESSE + INTERFACE + 7TH QUEST + REBEL ASSAULT **2490 FRS**

KARAOKE SOFT POUR WINDOWS 5 CHANSONS DISQUETTE 3"1/2 : 349 F

VIDEO SPIGOT CAPTURE D'IMAGE STANDART PAL/SECAM/NTSC : **2590 FRS**

BON DE COMMANDE A DECOUPER PUIS A RETOURNER A : "LUDITOP VPC, BP 29, 75721, PARIS CEDEX 15"

Nom

Prenom

Adresse

Ville

Code Postal ____ Dte commande

Téléphone ____ Age __ ans

Je joins : un chèque O, un mandat lettre O, je paie au facteur O, Je joue sur :

COMMANDE

Matériel	Prix
......	......
......	......
......	...0 F...
Port......	......
Envoi en colissimo ...+15 F	......
Paiement au facteur ...+35 F	......
MONTANT	



ARABIAN NIGHTS



Bonne nouvelle pour les possesseurs de CD32 ! Krisalis inaugure ce mois-ci, sous le label Buzz, une collection "budget" de logiciels anciens réédités sur CD32 à prix cassés, 150 Francs environ. Voilà une heureuse initiative ! D'autant que le premier soft à nous parvenir est un excellent jeu de plates-formes du nom d'Arabian Nights. Vous y jouez le rôle de Sinbad Junior, le jardinier du Calife. A la suite d'une fâcheuse méprise, ce dernier s'est vu accusé de l'enlèvement de la princesse Laïla et jeté en prison sans autre forme de procès. Vous devrez donc vous échapper des geôles du palais puis franchir de nombreux niveaux avant de libérer la princesse dont vous êtes (on s'en serait douté) secrètement amoureux. Bien évidemment, votre tâche n'est pas de tout repos, une foule d'ennemis divers patrouillent dans les couloirs avec pour seule obsession de vous réduire en charpie. Pour les contrer, vous ne disposez que d'un petit coutelas à opposer aux cimeterres acérés des gardes ou boules de feu des pieuvres, autant dire qu'il va falloir viser juste. D'autant que les décors sont bien souvent parsemés de pics, herses, lacs d'acide et autres joyeusetés qu'il vous faut éviter pour rester en vie. Certes peu original, Arabian Nights comporte cependant tous les ingrédients nécessaires à la réussite d'un jeu de ce type. Bonus à collecter, passages secrets à découvrir, plus de petites énigmes à résoudre grâce à l'emploi d'objets divers collectés un peu plus tôt, viennent donner du piment au soft pour notre plus grande joie. Côté innovations, c'est très simple, il n'y a absolument rien de neuf ! Graphismes, bruitages, musiques et animation sont strictement identiques à ceux de la version Amiga. Mais à ce prix-là, j'achète.

Pinky



AMIGA CD32

JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL



Et hop ! La collection "Buzz" de Krisalis s'agrandit avec ce deuxième titre proposé, est-il utile de le rappeler, à 150 francs. Cette fois-ci, vous aurez la joie d'incarner le footballeur John Barnes. Le soft datant de 92, vous pouvez pren-dre part au championnat d'Europe des nations en Suède en sélectionnant l'une des huit équipes qualifiées,vous pouvez également choisir de jouer le joueur le plus proche du ballon, ou le même homme tout au long de la compétition, auquel cas vous devrez obligatoirement prendre l'équipe d'Angleterre et incarner John Barnes. Attention à tous les fans de Sensible Soccer et autre Goal ! JBEF n'est absolument pas une simulation de football comme ces derniers, mais un soft très orienté "arcade". Le terrain est vu en coupe, comme depuis une caméra de télévision, et les joueurs sont représentés par de larges sprites très détaillés, le tout baigné dans une ambiance sonore très réaliste. Côté animation, pas de doute, celle-ci est extrêmement rapide, voire trop rapide. En effet, les joueurs se déplacent à une telle vitesse qu'il est souvent bien difficile d'apprécier la perspective. Résultat, on tourne en rond de nombreuses fois autour du ballon avant d'arriver à s'en saisir, ce qui est particulièrement énervant. D'autant que l'ordinateur, lui, ne connaît pas ces problèmes et en profite pour vous piquer le ballon. Les parties contre ce dernier sont donc d'une difficulté très relevée, la plupart des matches se soldant par une lourde défaite du joueur humain. Heureusement, il est également possible d'affronter un ami, et là, ça redevient beaucoup plus amusant. Si le ballon est en l'air, il est également possible de réaliser des têtes, plongeantes ou non, du meilleur effet. Bref, voilà un sympathique petit jeu d'arcade, sans génie ni grave défaut, à un prix très attractif.

Pinky

EDITEUR : KRISALIS
72%
NOTE D'ADAPTATION 03/20

cd rom PC

STRIKE COMMANDER

Youpi ! Un ami revient ! Strike Commander, grand hit de l'année passée, sort en version CD-ROM. Hélas, même si l'ensemble peut s'avérer intéressant pour qui ne possède pas le jeu d'origine (eh !), le produit reste encore trop semblable à l'original. Bon, on ne va pas rappeler que Strike est un Wing Commander se passant sur terre avec des avions de chasse et que le graphisme utilise une 3D de qualité bénéficiant d'un algorithme de lissage dit de Gouraud. Non, on ne le répètera pas. En revanche, il est peut-être temps de vous raconter ce qui vous attend avec ce CD. Ça commence par une nouvelle intro en 3D, superbe!. Ensuite, un écran vous propose de jouer à Strike Commander ou à Tactical Operation 1. Ce dernier programme, qui existe pour la version disquette sous forme de Data Disk, rajoute une trentaine de missions. De plus, on bénéficie, avec cette version, du Speech Pack, autre data disk vendu jusqu'à présent à part. Mieux encore, en plus des voix digitalisées pendant les combats, les principaux dialogues sont maintenant digitalisés. Indéniablement, la chose rajoute au jeu une ambiance inégalable, mais, hélas, rajoute aussi un problème de taille. Une fois de plus, en effet, l'éditeur a cru bon de se passer des textes. Ce serait sympa de penser qu'il n'y a pas que les petits Américains qui achètent vos jeux, mister Garriott. En effet, les personnages s'expriment avec un accent épouvantable et généralement, un mot sur trois est de l'argot américain. Du coup, pendant le briefing, il n'est pas évident de comprendre le but de la mission. Quant à suivre le déroulement de l'histoire pendant les scènes cinématiques, idem. C'est assez pénible. Côté nouveautés, notez enfin que la musique des combats a été un peu modifiée. Je vous rassure, l'air reste le même mais un ou deux break ont été ajoutés. Pour rester positif, sachez que Strike CD n'installe que 5 ou 11 Mo sur votre disque dur, ce qui change des 40 Mo nécessaires habituellement pour faire tourner tout ça (programme, data disk et voix).

Moulinex



EDITEUR : ORIGIN
90%
NOTE D'ADAPTATION 10/20

TABLEAU COMPARATIF

NOM	STANDARD	GENRE	NOTICE	NBRE DE JOUEUR	TAILLE DISQUE DUR	NBRE DE DISC	EXTENSION MEMOIRE	CONTROLE	VIDÉO	CARTE SON S.B = SOUNDBLASTER	CONFIGURATION MINIMUM	CONFIGURATION CONSEILLE	NOTE	PRÉVU ET DISPO SUR
ALFRED CHICKEN	A1200	PLATES FORMES	VF 14	1		2	2 MO	JOYSTICK						
ARABIAN NIGHTS	CD32	PLATES FORMES	VF12	1		1 CD		JOYPAD					80%	AMIGA
BLACK SECT	ST	AVENTURE	VF15	1		3	512 KO	CLAVIER/SOURIS					83%	
BLACK SECT	AMIGA	AVENTURE	VF15	1		3	512 KO	CLAVIER/SOURIS					79%	
BLOODNET	PC	ROLES/AVENTURE	VO14	1	9 MO		2 MO	SOURIS	VGA	ADLIB/SB/SBPRO/MT32	386 SX16	386 DX 33	91%	
CAMPAGN II	PC	WARGAME	VF 15	1	2 MO	2	2 MO	SOURIS JOYSTICK	VGA	SB	386 SX 25	386 DX 33	75%	ST, AMIGA
CASTLE II	CD 32	STRATÉGIE	VO 14	1		1 CD							80%	PC, AMIGA
COOL SPOT	AMIGA	PLATES FORMES	VF14	1		3	2 MO	JOYSTICK					70%	PC
CRITICAL PATH	PC CDROM	AVENTURE	VO7	1	DE 2 À 16 MO	1CD	4 MO	CLAVIER/SOURIS	SVGA	WINDOWS	386 DX 33 LECTEUR CD S.VITESSE	486 DX 33 LECTEUR CD D.VITESSE	88%	
D-GENERATION	A1200	ACTION	VF14	1	2 MO	2	2 MO	JOYSTICK					60%	PC, AMIGA
DAEMONSGATE	PC	ROLES	VO13	1		3	640 KO	SOURIS/CLAVIER	VGA	ADLIB/SB/SBPRO/MT32	386 SX 33	486 DX 33	91%	
DEEP CORE	CD32	ARCADE	VF12	1		1CD		JOYPAD					68%	AMIGA
DENNIS LA MALICE	A1200	PLATES FORMES	VF15	1		2	2 MO	JOYSTICK					80%	PC
DOOM	PC	ARCADE	*	2	12 MO		1 MO	CLAVIER/JOYSTICK/SOURIS	VGA	ADLIB/SB/SBPRO/MT32	486 DX 25	486 DX 33	96%	
GOBLINS 3	AMIGA	REFLEXION	VF 16	1		6	1 MO	SOURIS					81%	PC, PC CD
HAND OF FATE	PC	AVENTURE	VF14	1		8	2 MO	SOURIS	VGA	SB/ADLIB/SBPRO/MT32	386 SX 20	386 DX	92%	PC CD-ROM
JOHN BARNES	CD32	FOOTBALL	VF12	8		1CD		JOYPAD					72%	AMIGA
LABYRINTH OF TIME	CD32	AVENTURE	VO14	1		1CD		JOYPAD/SOURIS					85%	PC CD-ROM
LAWNMOWER MAN	PC CDROM	AVENTURE	VO14	1		1CD	640 KO	CLAVIER	VGA	SB	386 DX 33 LECTEUR CD S.VITESSE	486 DX 33 LECTEUR CD D.VITESSE	95%	
LEMMINGS	3DO	REFLEXION/ACTION	VO13	1		1CD		JOYPAD/SOURIS					80%	
MEGARACE	PC CDROM	ARCADE	BETA	1	N.C.	1CD	580 KO	JOYSTICK/CLAVIER	VGA	ADLIB/SB/SBPRO	386 DX 33 LECTEUR CD S.VITESSE	486 DX 33 LECTEUR S.VITESSE	96%	3DO
MONSTER MANOR	3DO	ACTION/AVENTURE	VO13	1		1CD		JOYPAD					73%	
PINBALL FANTASY	PC	ARCADE	VO14	8	5 MO	2	640 KO	CLAVIER	VGA	SB/ADLIB/MT32	386 SX	386 DX	85%	AMIGA
PIRATES ! GOLD	CD32	JDR	VF16	1		1CD		JOYPAD					90%	
POLICE QUEST 4	PC	AVENTURE	VF10	1	20 MO	12	1 MO	SOURIS	VGA/SVGA	SB/ADLIB/SBPRO/MT32	386 SX	386 DX	90%	PC CD-ROM
PREMIER MANAGER2	PC	MANAGEMENT	VF14	1	2 MO	1		SOURIS CLAVIER	VGA	ADLIB/SB	286	386 SX	20%	
QUANTUM GATE	PC CDROM	FILM INTERACTIF	VO 13	1		1 CD	8 MO	SOURIS	SVGA	ADLIB/SB/SBPRO/WINDOWS	486 SX 20 LECTEUR CD S.VITESSE	486 DX 33 LECTEUR CD D.VITESSE	89%	
REAL WEATHER	PC	UTILITAIRE	VO15	1	2 MO	1		SOURIS CLAVIER	VGA				75%	
SEEK AND DESTROY	AMIGA	ARCADE	VF14	1		4		JOYSTICK CLAVIER					78%	
SCENARII FS5 PARIS	PC	DATA	VF14	1	2 MO	1	8 MO	SOURIS JOY CLAVIER	VGA VESA		486 DX 33	486 DX 50 VLB	75%	
SIMCITY 2000	PC	SIMULATION	VF16	1	5 MO	4	2 MO	SOURIS CLAVIER	VGA VESA	SB/ADLIB/SBPRO/MT32	386 DX 33 LECTEUR CD S.VITESSE	386 DX 33 LECTEUR CD S.VITESSE	88%	
SIMON THE SORCERER	AMIGA	AVENTURE	VF16	1	8 MO	10		SOURIS					85%	PC
SOCCER KID	A1200	PLATES FORMES	VF14	1	4 MO	5	2 MO	JOYSTICK					85%	PC,3DO
STAR TREK II	PC	AVENTURE	VO14	1	27 MO	4	4 MO		VGA	SB/ADLIB/SBPRO/MT32	386 DX 33	486 SX 25	85%	CD PC AMIGA
STRIKE COMMANDER CD	PC CDROM	SIMULATION	VO14	1	4 MO	1 CD	4 MO	SOURIS CLAVIER	VGA	SB/ADLIB/SBPRO/MT32	486 DX 33	486 DX 50 VLB	90%	
THE CHAOS ENGINE	A1200	ARCADE	VO 11	2		3	1 MO	JOYSTICK/CLAVIER					84%	
TORNADO	AMIGA	SIMULATEUR	VF19	1/2	6 MO	4	1 MO	CLAVIER/SOURIS/JOY					86/93	
TOTAL ECLIPSE	3DO	ARCADE	VO13	1		1CD		JOYPAD					93%	
VOYEUR	CDI	AVENTURE/FILM	VO13	1		1CD		JOYPAD					85%	
WINTER OLYMPICS	AMIGA	SPORTS	VF16	4		3	1 MO	JOYSTICK					78%	
WINTER OLYMPICS	PC CDROM	SIMILATION SPORTS	VO 12	1 À 4		1 CD	640 KO	JOYSTICK/CLAVIER	VGA	SB/PRO AUDIO SPECTRUM	386 SX 25 LECTEUR CD S.VITESSE	386 DX 33LECTEUR CD S.VITESSE	79%	

Notation des tests : 90%-Exceptionnel• 80%-Trés bien• 70%-Bien• 60%-Pas mal• 50%-Moyen• 40%-Bof• 30%-Mauvais• Moins de 20%-Totalement nul.

le coin des bo

Même si on passe sa vie devant un écran et qu'on ne jure plus que par le "multi-média", il faut avouer que rien ne vaut un bon gros bouquin pour apprendre, comprendre, dépanner. C'est dans cet objectif que cette rubrique a été créée : vous mettre au courant des nou-veautés en la matière, et vous aider à choisir le bon bouquin, adapté à votre niveau et à vos centres d'intérêt.

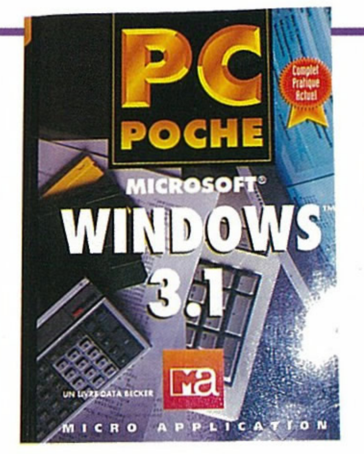
CALOR

CorelDRAW! 4.0

LE LIVRE DE L'UTILISATEUR CORELDRAW! 4.0,
par K.Eisenkolb et H.Weickardt, éditions Micro Application, 666 pages, 145 F.
Résolument axé sur la pratique, cet ouvrage détaille, explique et illustre pas à pas toutes les fonctions de CorelDRAW! et de ses modules. De nombreux trucs, astuces et conseils d'utilisation améliorent indéniablement le confort d'utilisation.

LE GRAND LIVRE DE CORELDRAW! 4.0,
par H.Kraus, éditions Micro Application, 1 119 pages + dsk, 195 F.
L'ouvrage de référence par excellence, détaillant toutes les fonctions de Corel-DRAW! et des modules complémen-taires. Une large part est consacrée à la PAO et à la typographie. Moins didac-tique que *le Livre de l'Utilisateur*.





Le Multimédia

LE GRAND LIVRE DU MULTIMÉDIA,
par D.Paulissen et H.Frater, éditions Micro Application, 622 pages + CD-Rom, 295 F.
Ce livre complet couvrant à la fois le matériel et les softs, souffre cependant d'un défaut majeur : son clas-sement par thème. Un même soft peut donc être traité en quinze endroits différents. L'ensemble paraît donc bien fouilli et bien peu pratique. Dommage !

Windows

PC POCHE WINDOWS 3.1,
par T.Weltner, éditions Micro Application, 471 pages, 49 F.
Le tour de l'interface graphique en long, en large et en travers. Très complet, il convient d'abord aux débutants, mais peut être utile même à aux confirmés.



RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173

nnes feuilles

Le Dos

BIEN DÉBUTER MS-DOS 6.2

par H. et M.Tornsdorf, éditions Micro Application, 468 pages, 78 F.

Initiation au Ms-Dos avec un cas pratique d'utilisation quotidienne à l'appui. Un ouvrage très didactique qu'on ne peut que conseiller aux (grands) débutants.

PC POCHE MS-DOS 6.2

par M.Freihof et I.M.Kürten, éditions Micro Application, 524 pages, 49 F.

Un titre très complet, qui peut parfaitement accompagner les premières heures d'apprentissage, et continuer à servir de référence par la suite.

BIEN INSTALLER MS-DOS 6.2

par A.Maslo, éditions Micro Application, 253 pages, 125 F.

Tout un ouvrage consacré à l'installation, l'optimisation et la résolution des plantages... Peut être intéressant pour un (très grand) débutant, mais sans intérêt aucun pour les autres.

LE GUIDE MICRO APPLICATION MS-DOS JUSQU'A LA VERSION 6.2

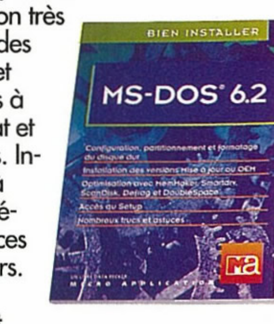
par H. et M.Tornsdorf, éditions Micro Application, 410 pages, 78 F.

Explication détaillée des commandes et des fonctions du Ms-Dos traité par thème (gestion des supports, répertoires, fichiers, etc.). Sa présentation indexée en fait un manuel abrégé à garder sous le coude.

RAPIDO AUTOEXEC.BAT & CONFIG.SYS MS-DOS 6.2

par M.Freihof et I.M.Kürten, éditions Micro Application, 286 pages, 58 F.

Une explication très très détaillée des commandes et fonctions liées à l'Autoexec.bat et au Config.sys. Indispensable à ceux qui se débattent dans ces fameux fichiers. Quand le moindre octet de mémoire vive compte.





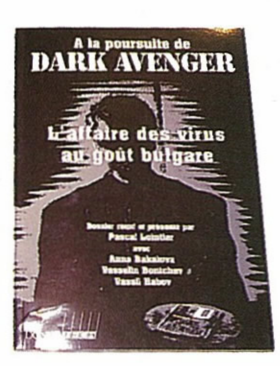
Généralités

Dunod Tech édite deux ouvrages fort intéressants pour tout fan d'informatique digne de ce nom, abordant le piratage informatique (le "grand", celui de l'infiltration des réseaux et la diffusion des virus).

LA DÉLINQUANCE ASSISTÉE PAR ORDINATEUR

par B.Clough et P.Mungo, éditions Dunod tech, 220 pages, 98 F.





Un ouvrage décidément très très intéressant et aussi passionnant à lire qu'un roman. On y apprend l'histoire des phreakers (pirates de réseau téléphonique) et des hackers (pirates de réseau informatique) – et notamment que les plus grands noms de l'informatique (Steve Jobs et Steve Wozniak de Apple ; Bill Gates de Microsoft) – sont plus ou moins passés par là. On y apprend le processus de fabrication et de diffusion des virus (donc les virus bulgares). Bref, tout plein de trucs qui paraissent hyper compliqués et chiants, mais que les auteurs ont rendus finalement triviaux et fascinants. Indispensable.

A LA POURSUITE DE DARK AVENGER, L'AFFAIRE DES VIRUS AUX GOUTS BULGARES,

par P.Lointier, éditions Dunod Tech, 190 pages, 98 F.

L'ouvrage *"La Délinquance Assistée par Ordinateur"* a été contesté par le spécialiste bulgare des virus, Vesselin Bontchev. Cet ouvrage présente un droit de réponse, mais également la procédure d'enquête menée par Vassil Habov, officier des services de sécurité bulgares, sur Dark Avenger, l'auteur présumé de certains des virus les plus "virulents" (ah ben ouais...).

RECAPITULATIF DES INFORMATIONS TECHNIQUES EN PAGE 173

Amiga

Achat

Département 18
Achète lecteur externe A500, cherche news à bas prix tel au 48 21 05 45 et contacts sur le département.

Département 31
Cherche lattice C++, cherche contacts sur amiga 1200. Débutants acceptée. Mr Clavairolle Christophe 29 Ch. Pouciquot, Résidence Pouciquot 31520 Ramonville St Agne.

Département 33
Achète sur Amiga, PC, MAC, CDTV, CD32, 3DO et toutes les consoles tous vos originaux et achète tout matos informatique. Contacter Hervé Auzière 29 Rue Ramonet 33000 Bordeaux.

Département 68
Achète ou échange news A500/1200 rapide et durable dans toute la France. Contacter Buchwalder Jean-Philippe 2A Impasse de l'Aerodrome 68 Rixheim Tel au 89 44 13 12.

Département 75
Achète lecteur externe pour Amiga 1200. Anger Solen au 44 24 19 17. Vends également Atari 1040, jeux, souris, péritel : 1000 Frs.

Département 78
Achète ou échange jeux sur CD32. Contacter Franck au 30 24 74 43.

Contact

Département 21
Cherche contacts A1200 pour échange de news DP-AGA et image Ham8. Pradel Cédric Cité Mansard 94 Boulevard Mansard Pavillon Sens Chambre 227, 21000 Dijon.

Département 26
A500 cherche contact sur Amiga pour échange nbx jeux, envoyez liste à Lapoulle Thierry 30 Route de Chateauneuf, le Vercors n°1, 26200 Montelimar tel au 75 01 91 46 HR.

Département 27
Echange ou vends news et oldies sur A500/1200 à bas prix. Contacter Laurent Voisin 19 Rue des Clairs Logis 27140 Gisors tel au 32 27 09 94.

Département 30
Cherche contacts sérieux sur A500/1200 pour échange de news et démos à Cedric Crespo Chemin du Viget la Colline 4 30340 St Privat des Vieux

Département 31
Echange J.P. et astuces sur Amiga 500/1200, demande aides à Goblins 3 urgent. Contacter Mr Maume Christophe 28 Rue J. Chaptal appt 22 31400 Toulouse ou tel au 61 20 73 10 après 19 h.

Département 33
A500/1200 échange news et oldies débutants acceptés. Envoyer disks pour lise. Mounissens Siegfried 319 Chemin de Pavin 33140 Cadaujac.

Département 33
Cherche contacts sur Amiga 500/1200/CD32/CDTV pour échange de news, contactez Hervé Auzière 29 Rue Ramonet 33000 Bordeaux tel au 56 44 58 50.

Département 35
Routard de l'Amiga recherche oldies et collectors et démos. Ecrire à Tiun-Minh Chiang BP 1645 35016 Rennes cedex. Cherche aussi jeux sur CPC Amstrad.

Département 36
Echange Dune II neuf non utilisé cause double emploi contre Populous I ou II ou Powermonger. Contacter au 54 35 48 22.

Département 45
Cherche contacts sérieux et durables sur A500 pour échanges news et oldies. Ecrire à Karminski Daniel 91 Faubourg Madeleine 45000 Orléans.

Département 50
Cherche contacts sur Amiga pour échange et vente de jeux (news et oldies) et démos. Contacter Marc Bodin Les Forges 50500 ST Teny au 33 40 20 18.

Département 59
Fanzine sur l'Amiga. Pour le recevoir, envoyer 5 Frs et 4,40 Frs en timbres. Recherche démos récentes. Dejaegere 24 H. Ghesquieres 59155 Faces Thumesnil au 20 52 96 91.

Département 59
Cherche contacts sérieux sur A500/1200. Karine Fournier 28D 17 Rue E. Dolet 59260 Hellemmes Lille. Tel au 20 33 45 60.

Département 59
Cherche contacts sur A1200. Contacter Cathelain Olivier 4 Avenue d'Arenberg 59135 Wallers ou tel au 27 24 15 44.

Département 59
Cherche contacts sur A500/600/1200. Contacter Pierre Mahieu au (16) 20 50 45 79.

Département 62
Cherche contacts sur A500. Delhomel Anthony 10 Rue de Douai 62300 LENS.

Département 62
Echange jeux sur A500. Possède nbx programmes, envoyez liste complète. Thomas David 20 Chemin d'Aix 62149 Angres.

Département 67
Echange, achète jeux sur Amiga possède nbx jeux et news. Demander Philippe au 88 34 62 76 ou écrire à Jung Philippe 8 Rue de Selestat 67100 Strasbourg.

Département 67
Cherche contacts Amiga pour échange modules Pro Tracker. Epp Olivier 3 Rue d'Ingwiller 67000 Strasbourg ou au 88 22 11 96.

Département 69
Cherche contacts Amiga sympas durables, vends sur A500 : puces, transfo, clavier : 100 Frs chacun. Lydie Lagrange 3 Rue A. Ferraud 69220 Belleville .

Département 69
Cherche contacts sur Amiga 1200 pour échange logiciels. Steccanella Eric Gendarmerie BP 23 69140 Rillieux la Pape.

Département 72
Echange, achète, vends logiciels Fanzine spécial Amiga sur D7 : 18 Frs. Vends imprimante jet d'encre (poss. échange). Cherche tout matos. Tel au 43 86 64 03 ou David Tertre 2 Rue Artois 72100 Le Mans.

Département 77
Cherche contacts sur Amiga 500, réponse assurée, débutant acceptés au 67 Allée G. Courbet 77190 Dammarie les Lys ou 64 39 78 67.

Département 77
Nouveau sur A1200 cherche contacts pour échange de logiciels, possède Pinball Fantasy et Morp (version AGA). Tel au 60 63 58 44 et demander Christian

Département 77
Cherche contacts sur A500 pour échange de jeux ou utils et vends Syncro express en tb état sur A500. Demander Miguel au 64 41 84 33.

Département 77
Cherche contacts sur Amiga 1200/500 rapide et sérieux. Contacter Christian Sabarot 5 Résidence des Chataigniers 77270 Villeparisis tel au 64 67 08 60 après 16 h.

Département 78
Cherche contacts sur Amiga dans le 78. Tel à Ben au 34 78 74 52.

Département 78
Cherche Coder, musicien sur A500 pour faire démo, contacter Boucourt Christophe 5 Résidence de la Ferme 78710 Rosny sur Seine tel au 30 42 85 27 après 18 h.

Département 79
Cherche contacts sur A1200/500. Sérieux et durable, écrire ou tel. Azevedo José Jorge 15 Rue ST Pierre 79140 Bretignolles Tel au 49 81 07 58.

Département 80
Cherche contacts sérieux et rapides sur A600 et STE pour échange de jeux et utilitaires. Contacter Delavenne Olivier 2 rue des Moineaux 80700 Roye.

Département 92
Cherche contacts sérieux sur A1200. Contacter Morvan Yann 51 Rue Louis Lecuyer 92000 Nanterre.

Département 93
Echange ou vends news et oldies sur A500/1200 à bas prix. Teyssie Jimmy 57 Rue Laennec 93700 Drancy ou au 48 32 27 29.

Département 99
Cherche contacts sur Amiga 500 pour échange. Débutants bienvenus. Ecrire à Philippe Guilloux Rue de la Station 127 B7390 Quaregnon Belgique.

Vente

Département 2
Vends news à bas prix, vends anciens numéros de Joysticks : 250 Frs les 20 de n°14 au n°39 à débattre. Tel au 23 82 17 36 après 19 h30 sauf le lundi et vendredi.

Département 2
Vends A500, extension 1 Mo, moniteur Philips CM8801, souris Boeder, tapis, joystick Gravis, et Manta Ray, 60 disks jeux/utils : 3000 Frs à débattre. Contacter Fabien le soir au 23 58 23 59.

Département 13
Vends jeux sur Amiga et PC. Contacter Ristat Franck 24 Rue du 11 Novembre B4 93330 Neuilly sur Marne ou au 43 08 15 53.

Département 14
Vends Amiga 500 1 Mo, lecteur ext, joy, boite de rangement, nbx jeux et utilitaires, livres et docs : prix sacrifiés, tel au 31 80 79 63 (le soir).

Département 17
Vends modem supra neuf cause double emploi, garantie 12 mois, vendu 2500 Frs, tel au 46 49 43 60 et demander Laurent.

Département 24
Vends A600 et nbx jeux (SFII, Dune II,...), moniteur couleur, joystick, souris, prix : 2000 Frs tbe. Tel au 53 09 07 73.

Département 25
Vends 8 jeux originaux (= 550 Frs), lot de 270 disks 3"5 avec démos, DP...(1500 frs), 300 revues micro (100 Frs les 6). Contacter après 20 h le 81 80 91 97.

Département 29
Vends originaux sur Amiga : 100 Frs : Gold Rush, Night Shift, Goblins 2, Flames of Freedom, Quest for Glory 2, Rock Star , Opération Stealth, et bien d'autres encore. Tel au 98 05 34 22.

Département 30
Vends A2000, moniteur 1084S, ext 2 Mo (à 8 Mo), 2ème lecteur, boite posso, jeux, joystick. Contacter Alain au 66 39 29 47 de 14 à 18 h.

Département 31
Vends jeux A500/1200. Philippe au 61 30 24 58.

Département 33
Vends, échange, news Amiga. Contacter JLuc le Week-end de 19 à 20 h au 62 09 62 92.

Département 38
Vends A1200, moniteur couleur, manettes, souris, tapis, jeux Body Blows, Choas Engine 1200..., sous garantie. Prix : 2400 Frs. Demander Jérôme au 76 98 14 33.

Département 38
Vends A500, 1 Mo, complet (2 joys, souris, tapis,...), nbx jeux (Superfrog...) : 1800 Frs. Contacter 76 25 09 24.

Département 39
Vends news Amiga à prix intéressant. Contacter Johann Viard 115 Rue des Pérosey 39000 Lons Le Saulnier ou au 84 47 32 58 fournir timbre pour réponse.

Département 42
Vends Croisière, M. Island, Flashback, S. Soccer : 130 Frs pce ou 230 Frs les 2. Contacter Guillaume après 19 h au 77 37 14 88.

Département 45
Vends Amiga 500 1 Mo, nbx jeux, 2 joys, boite de range ment : 1500 Frs. Demander Grégory au 38 63 69 34.

Département 49
Vends 30 originaux sur Amiga pour 2000 Frs, dont : Dune 2, Ishar 2, The Patrician, Robocop 3, BAT, Populous, Power monger, etc... Contactez-moi au 41 52 39 36 et demandez Benoit.

Département 51
Vends news et oldies sur Amiga (500/500+/600/1200) échange possible. Contacter Patrick au 26 02 10 52 à Reims.

Département 51
Vends A600, 2 Mo, horloge int, DD 80 Mo, bien rempli, jeux (Flashback, Dune 2, Sensible Soccer, Syndicate), joy, manuels, le tout en bon état à moitié prix : 2300 Frs au 26 57 54 50.

Département 54
Vends jeux sur Amiga 500 et 1200 à bas prix. Contacter Hevessy Julien 56 Bis Rue de Mareiville 54520 Laxou.

Département 57
Cherche contacts pour vente, achats et échanges sur 500/1200. Melis Renato 33 Rue du Puits Simon 57350 Stiring.

Département 57
Vends jeux Amiga 1200 et 600 à bas prix. Contacter Schmidt Clément 14 Impasse du Houblon 57490 L'Hopital.

Département 57
Vends Amiga 500+, commutateur pour jeux Amiga A500 (2 ans) en très bon état (peu servi), souris, nbx jeux, joys, écran 1083S couleur, prix : 3000 Frs. Tel au 87 61 89 83 après 15 h.

Département 57
Vends jeux à très bas prix sur Amiga 500. Contacter Miceli Guy 14 Impasse des Pinsons 57690 Crehange tel au 87 94 21 97 après 19 h.

Département 57
Vends Amiga 1200, souris, tapis, joys, 60 disks, boite de rangement, tbe : 2500 Frs à débattre. Demander Jonathan au 82 58 85 09.

Département 57
Vends jeux sur Amiga, possède nbx news et oldies, contacter Sawczuk Thierry au 87 51 69 81 ou au 42 Rue Emile Sola 57159 Marange Silvange.

Département 58
Vends news A500/1200. Recherche Action Replay MKIII pour A1200. Contacter Modoux Jacques Le Bourg 58800 Hery.

Département 59
Vends, échange jeux A1200/A500. Contactez Christian au 20 33 45 60.

Département 59
Vends A500 1 Mo, souris, 2 joys, boites de rangement, très nx jeux (SFII, Dune 2, Superfrog...) : 2000 Frs. Contacter Xavier au 20 93 29 60 après 18 h.

Département 59
Vends A500 1 Mo, souris, Rom 2.04, Rom 1.3, manuels, WB 2.1 : 900 Frs. Vends DD A590 20 Mo, 2 Mo Ram : 1700 Frs ou le tout pour 2500 Frs. Tel au 20 53 42 13.

Département 59
Vends Amiga 500 1 Mo, cables, livres souris, tapis, 2 joys, utilitaires : DPaint IV, jeux (50 dont news) : 1900 Frs. Contacter Benoit au 20 90 10 30 après 18 h.

Département 59
Vends jeux sur Amiga 500/1200 à bas prix. Clauw Antonio 22 Rue de Lille 59280 Armentières ou au 20 77 66 82.

Département 59
Vends Amiga, écran 14", lecteur disquettes ext avec un tas d'originaux et deux joysticks, le tout 4500 Frs. Tel à Laurent vers 19 h 30 au 20 39 23 01.

Département 60
Vends A500 1 Mo, 100 disks : 1900 Frs ou avec moniteur couleur, 200 disks : 3500 Frs. Vends news et oldies sur A500/1200. Contacter David au (16) 44 26 23 89 après 18 h (Picardie uniquement).

Département 61
Vends jeux sur Amiga 500. Contacter Cedric Pierret au 33 64 06 46 ou à La Maute Deverre 61100 Flers.

Département 62
Vends A500, 512 Ko, acc. d'origine, 17 jeux avec boites et notices, 1 manette, prix : 2000 Frs. Tel au : 21 28 48 88 .

Département 62
Vends jeux Amiga 500/1200 à très bas prix. Contacter Jean François 58 Cité du Chateau d'Eau 62970 Courcelles les Lens.

Département 62
Vends A500, ext, souris, 1 joy, 1 lecteur ext, péritel, nbx jeux et utilitaires, garantie, horloge, doc : 2000 Frs. Téléphoner au 21 65 80 73.

Département 64
Vends jeux/démos sur A1200/500 et Pc. Contacter Lucas Régis 99 Boulevard Alsace Lorraine 64000 PAU.

Département 69
Vends nbx originaux à bas prix, demander liste à Billard Cédric 3 Rue de la Combe 69390 Vourles.

Département 73
Vends jeux A500/1200, prix intéressant. Contacter Laurent au 79 85 61 32 ou Moerenhout 124 Place ST Leger 73000 Chambéry.

Département 73
Vends A500+, 7 logiciels, DATA Case, Dom Pub, prix : 2000 Frs port compris. Tel au 79 32 69 26.

Département 73
Vends news et oldies sur A500/600/1200 à bas prix. Contacter Delliaux Dominique Batiment Le Mont Fauge n°11 73390 CHAMOUX sur GELON au 79 36 44 85.

Département 75
Vends A600 neuf, Alien Breed, Beast 3, Indy 4, Superfrog, Flashback, Multimedia Maker, le tout : 1500 Frs avec 1 joy. Contacter Matieu au 42 53 99 21.

Département 77
Vends A500 1 Mo, moniteur, lecteur ext, joy, souris, utilitaires et nbx jeux : 2700 Frs. Contacter Christophe au 60 07 11 68.

Département 77
Vends Amiga 500 1 Mo complet, 300 disks, docs, notices, revues (Gen 4, Joystick, Tilt), meuble informatique prix : 1900 Frs. Contacter Christophe au 64 26 45 96.

Département 77
Vends A500 1 Mo, tbe + péritel + souris + alimentation + nbx jeux. Prix : 1900 Frs. Contacter Mathieu au (1) 64 32 34 08 le soir entre 18 h 30 et 21 h.

Département 78
Vends Amiga 500, écran 1084S, ext 1 Mo, lecteur ext 3"5, joyticks, souris, nbx jeux. Le tout pour 2500 Frs. Contacter Benjamin au 39 50 65 60 (seulement le week-end).

Département 78
Vends originaux Civilization, 3D Construction, Sim City, Populous : 200 Frs. Powermonger, Data Battle, DA, Dune Age Myt : 150 Frs, recherche ensemble Midi, Cable modem. Laurent au 39 50 96 44.

Département 78
Vends Amiga 500, ext 512 Kon moniteur 1084S, souris, 2 joys, nbx jeux originaux (+ de 60) la plupart récents : 2000 Frs. Tel à Laurent au 30 714 67 96.

Département 78
Vends Amiga 500, extension, écran couleur, nbx jeux tbe : 2000 Frs. Tel au 39 52 78 87.

Département 78
Vends A500, 2ème lecteur, 1 Mo, moniteur couleur, 4 joys, souris, 100 disks : 2400 Frs tbe. Contacter Olivier au 39 71 07 41.

épartement 78
Vends A500, ext 512 Ko, noniteur couleur 1083S, 2 ouris, tapis, joysticks, 300 disks, oites de rangements, nprimantes Citizen 120D, arton papier listing 3ex, tbe : 500 Frs, Tel 93 70 63 97.

épartement 79
'ends sur A1200/500/600 jeux t utils à bas prix. Contactez Mr elliaux Dominique Bat Le Mont Fauge n°11 73390 Chamoux sur Gelon tel au 79 36 4 85.

épartement 82
'ends news et oldies à très bas rix sur A500. Contacter arthere Pascal 110 Boulevard . Doumerc 82000 Montauban u tel au 63 66 53 20.

épartement 82
'ends DD Overdrive 170 Mo pour A1200 tout neuf amais servi, achat 12/93. ontacter Bonal François 13 ue Berlioz 82300 Caussade el au 63 26 00 09.

épartement 82
ends jeux sur Amiga 500 et 200 à bas prix, liste gratuite à r Rosell David 31 Chemin ieux 82350 Albias.

épartement 82
ends A500 1 Mo, moniteur 084 tbe, 1800 Frs + port. Tel au 3 93 14 80 ou 63 93 15 51 et emander Patrick.

épartement 83
ends Amiga 500 plus, avec xtension et disque dur 100 Mo, nsemble 4 Mo de mémoire, tbe : 3000 Frs à débattre au 20 07 28.

épartement 84
ends A600, 30 jeux : 2000 Frs. el au 90 89 18 69.

épartement 86
ends A500 2 Mo, souris, Ishar, Deluxe Paint 3, Protracker, nbx DP : 1400 Frs. Tel au 49 98 94 29 après 18 h.

Département 87
Vends A500 1 Mo, cable péritel, lecteur ext, 2 joys, souris, 50 disks de jeux et utilitaires, le tout : 1400 Frs (port compris). Contacter Camille Dru au 55 76 75 67.

Département 89
Vends Amiga 500+ 1,5 Mo, lecteur ext, disks dur 85 Mo, 2 Mo Fast sous garantie, 200 disks Hot news, joy. Vendu 4500 Frs avec port. Tel au 86 62 28 82.

Département 91
Vends A1200, HD 60 Mo, 1 joy, 150 disks : 3400 Frs, Scanner à main : 800 Frs, Digitaliseur Vidi 12 : 800 Frs. Tel au 60 46 28 06 demander Regis.

Département 91
Vends jeux CD-Rom : Kyrandia, Day of the Tentacle..., jeux PC : Land of Lore, Dune 2, Genesia. Contacter Lesellier Jean-Claude 9 bis Rue Pierre Curie 91240 ST Michel sur Orge tel au 60 15 75 60.

Département 91
Vends jeux originaux A500/1200 : Overdrive Qwak Pinball, Fantasies 1200, Indy 4, Aventure de 100 à 200 Frs. contacter Patrick au 64 90 06 09.

Département 91
Vends jeux originaux A500/A1200 : Overdrive, Indy 4, Aventure Pinball Fantasie 1200, Monkey Island 2 de 100 à 200 Frs. Contacter Patrick au 64 90 05 09.

Département 92
Vends Amiga 500, ext 512 Ko, 2 joys, 400 jeux, démos, utils, revues : 1500 frs à débattre, tel le soir : 47 29 08 42 Sébastien.

Département 92
Ech. Vds. nouveautés sur Amiga. Contacter Michel Chen, au (1) 47 76 14 31.

Département 92
Vends A500, 512 Ko, 2 lecteurs ext, souris, joys, nbx jeux, le tout : 2000 Frs, tel au 46 02 83 34 après 18 h

Département 92
Vends jeux Amiga tous compatibles 500+ de 100 à 150 Frs, liste sur demande. Mr Riccio Daniel 62 Avenue de Robinson 92350 Le Plessis Robinson.

Département 92
Vends A500, 1083S, 2ème lecteur disks, ext 512 Ko, environ 30 jeux excellent état (année 1992), prix : 2200 Frs. Tel au 47 80 57 33.

Département 93
Vends jeux pour Amiga A500/1200, news et oldies. Contacter Bellay Bruno au 43 88 05 27, vends également 3"1/2 DD à petit prix.

Département 93
Vends jeux sur Amiga. Demandez liste à Coin Patrick au 54 Rue de Franceville 93220 Gagny.

Département 93
Vends A500, ext 1 Mo, horloge, moniteur couleur Thompson, 3 joys, 2 souris (1 logitech), nbx jeux (Dune, DK SD, KGB), nbx utils, livres, prix : 4800 Frs. Tel au : 43 05 95 90.

Département 93
Vends jeux sur Amiga et Pc. Prix sympas. Demandez liste à Turlan Christian 59 Rue de Franceville 93220 Gagny ou au (16-1) 43 88 60 59.

Département 93
Vends Amiga 500, ext 512 Ko, souris, joys, news : 1500 Frs. Contacter Mecellah Samy au 43 85 22 19.

Département 93
Vends jeux amiga et PC à très bas prix. Bajolais Fabrice 25 Avenue des Chevrefeuilles 93220 Gagny tel au 43 88 09 01.

Département 93
Vends jeux sur Amiga et PC. Contacter Caeyman JN 21 avenue du Mont d'Est 93160 Noisy le Grand ou au 43 03 74 12.

Département 93
Vends Amiga 500+, Rom 1.3, 1 lecteur externe, 1 télévision 55 cm stéréo Philips, 20 jeux. Contacter John après 18 h au 48 33 04 38, le tout à 2500 Frs.

Département 93
Vends jeux très bas prix sur A500/A1200. Contacter Bernard au 43 09 98 38 à partir de 17 h (Neuilly sur Marne).

Département 94
Vends A500, 2 Mo, 1 joy, souris, 200 jeux, : 2000 Frs, Drive ext : 300 Frs, cartouche MK3 : 300 Frs, 1800 disks 3 1/2 à 2,80 frs l'unité, moniteur couleur Philips : 800 Frs. Contacter Laurent au 48 72 8 91.

Département 95
Vends moniteur 1085S sous garantie : 800 Frs, lecteur ext : 350 Frs, nbx jeux : 150 Frs l'un (Flashback, Desert Strike, Syndicate, Civilization...). Contacter Philippe au 39 95 63 25.

Département 95
Vends 60 jeux originaux pour Amiga de 70 à 100 Frs (Syndicate, Genesia, Flashback..) tel au 34 11 18 20 Sacha.

Département 95
Vends A500, ext 512 Ko, moniteur couleur, joys, nbx jeux, souris, tapis et doc : 3000 Frs. Tel au 34 13 09 24 après 19 h (95130 Franconville).

Département 95
Vends A1200 jamais servi encore sous garantie : 2000 Frs, Epson FX850 : 2000 Frs ou le tout 3000 Frs. Montoya Eric 2 Traverse de l'Imprévu 95800 Cergy tel au 34 43 57 87.

Département 95
Vends jeux originaux Amiga : Wing Commander, GP, Elvira II, Lemmings, Magic Pockets, Gods, le tout 500 Frs, séparément 100 Frs. Contacter Alain au 39 59 40 85 après 18 h30.

Atari

Achat

Département 17
Cherche contacts sur Atari STE sérieux, vends différentes collect. Joindre Sébastien au 46 6 71 93 ou A. Diet Sébastien 6 Rue des Cyprés 17200 Royan.

Département 51
Echange, vends jeux sur Atari ST et STE, demander liste Mr Lencauchez Jacky 10 Square Léo Delibes 51200 Epernay tel au 26 54 79 00 après 20 h ou le midi.

Département 51
Echange, vends, achète jeux sur Atari ST et MAC : vends 2 barettes 1 Mo Sims et échange "Just Grandma and Me" (CD Rom). contacter Lobster Cidex 15 51160 Germaine.

Vente

Département 26
Vends Goal ST neuf (cause double emploi) : 160 Frs. Contacter Antoine après 18 h au 75 51 78 77.

Département 37
Vends Atari 520 STE, souris, joy, boite de rangement, 30 jeux dont Another World, Chaos Engine, utilitaires, prix : 800 Frs. Tel au 16 47 27 90 55.

Département 38
Vends 2 jeux : Simpsons et Terminator 2 neufs : 250 Frs pièce. Tel au 76 90 27 39.

Département 47
Vends ext 512 Ko pour 520 STE. Tel au 53 84 22 20.

Département 51
Vends Atari 1040 STE, 3 joys, 200 disks, jeux et utils (news), souris, 2 Kg revues : 2600 Frs. Tel au 26 72 78 12.

Département 59
Vends 1040 STE, moniteur couleur SC 1224, souris, tapis, nbx jeux, boite de rangement, joys, disks vierges, livres, manuels : 3000 Frs. Debruyne Stephane 38 Rue Jules Brabant 59500 Douai.

Département 59
Vends oldies et news, liste sur demande, réponse rapide assurée. Mr Bultez José 33 Rue de la Moissonnière 59640 Dunkerque.

Département 70
Vends 520 STF, joysticks, souris, très nbx jeux : 1500 Frs. Contacter Fabien au 84 49 22 85.,

Département 75
Vends Atari Mega 4 avec moniteur SM 124 ensemble ou séparement. Faire proposition au 48 06 24 13 (répondeur).

Département 77
Vends 1040 STE, moniteur couleur, souris, utils, jeux, 2 joys, boitiers de rangement, tapis souris : 3000 Frs. Tel au 60 67 37 31.

Département 77
Vends 1040 STF, moniteur couleur, utilitaires, jeux, souris et tapis : 3000 Frs. Tel au (16) 60 67 37 31.

Département 87
Vends 520 STF, souris, 1 joy, jeux, cordon péritel : 700 Frs. Contacter Stéphane après 19 h au 55 68 17 53.

Département 89
Vends nbx jeux sur ST (news et oldies) à un prix intéressant. Munoz josé BP 3 89010 Auxerre. Tel au 86 46 69 54 après 19 h.

Département 89
Vends nombreux news et oldies sur ST à prix dément !! Munoz José BP 3 89010 AUXERRE tel au 86 46 69 54 après 19 h.

Département 93
Vends 1040 STE 1 Mo Ram, écran SC143S, 2 joys, 2 souris, 200 jeux originaux, le tout : 6000 Frs. Contacter Val Fred 4 Rue Gambetta 93330 Neuilly sur Marne.

Département 94
Vends 520 STF, 50 disks : 1200 Frs, imprimante Star LC10 couleur : 1000 Frs ou 2000 Frs le tout, prix à débattre, échange posible contre consoles. Tel au 49 79 04 07 après 20 h Paris et RP.

Département 94
Vends jeux, démos, utils sur Falcon. Contacter Zakmz BP 61 94223 Charenton.

Autres

Achat

Département 91
Achète logiciels pour Macintosh, envoyer liste et prix à Philippe Lariven BP 8 22 Rue Téophile Letiec 91520 Egly.

Contact

Département 31
MAC : échange jeux, utils (originaux, Dompubs). Contacter Olivier Vuillemin 28 Rue du Pic du Lanoux 31500 Toulouse.

Département 49
Recherche absolument tout sur Gravis Ultrasound (Patchs pour jeux, démos...) courrier uniquement. Tonnevy Vianney 34 Avenue de la Choletière 49300 Cholet.

Vente

Département 1
Vends manettes WCS MKI Thrusmaster état neuf prix intéressant tel au 74 77 42 85 le week-end ou au 84 44 54 75 le week-end également.

Département 18
Vends jeux sur MAC couleur. Contactez-moi : Laurent Decavel 9 Rue Godin des Odonais 18200 St Amand.

Département 72
Vends MAC avec disque dur de 20 Mo, prix : 2000 Frs à débattre. Roques Frédéric au 43 77 03 31.

Département 75
Vends carte mère 386 DX 40, Corpo : 900 Frs DD 40 Mo : 500 Frs, barrettes 1 Mo : 250 Frs, clavier 102 touches : 150 Frs, jeux VWe : 200 Frs. Tel au 42 22 50 97 et demandez Nicolas.

Département 75
Vends carte vidéo NCR 1 Mo ext 2 Mo : 500 Frs. Vends pour MAC, carte vidéo 8-24 (16 M. couleurs) : 2500 Frs. Demander Sebastien au 40 30 03 94 après 19 h.

Cpc

Département 50
Vends CPC 6128 couleur, tuner, reveil, disquettes jeux, boite, joy : le tout à 900 Frs. Contacter au 33 01 02 49.

Département 94
Vends ou échange de nombreux jeux originaux et récents (état neuf) sur PC. Contacter Thierry au (16-1) 43 68 45 62.

Pc

Achat

Département 25
Achète, vends, échange jeux et utils PC. Contact courrier uniquement Baronciani Alain 5 Rue de la Croisée 25400 Taillecourt Doubs.

Département 31
Cherche jeux PC 3 1/2 les plus récents. Téléphoner au 61 95 09 15 (WE) ou écrire) MAILHE Cyrille, Savarthes 31800 Saint Gaudens.

Département 45
Recherche Dungeon Master sur PC. Contacter Nicolas au 38 74 93 96 (après 18 h).

Département 67
Achète jeux sur PC : V for Victory, high Command Europe ou tout autre Wargame. Contacter Bernard au 88 73 90 06 après 18 h ou au 30 Rue Gal Courvassier 67500 Hagueneau.

Département 83
Achète jeux sur PC originaux :

P.A. GRATUITES

Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés, seront prioritaires.
(joindre étiquette d'expédition.)
Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.

❑❑ Votre département (à remplir oligatoirement)

47

RUBRIQUE : ❑ ACHAT ❑ VENTE ❑ CONTACT

STANDARD : ❑ AMIGA ❑ ATARI ❑ CPC ❑ PC ❑ AUTRES

JOYSTICK P.A., 103, bd Mac-Donald, 75019 PARIS

Space Crusade, vends Indy 4 : 130 Frs vf. Perrot La Muraillette N°D Avenue Mendès France 83500 La Seyne sur Mer tel après 14 h au 94 30 81 34.

Contact

Département 21
Cherche contacts sérieux sur PC et A500 et A1200 possède nombreuses news, écrire à Xavier Charbonnier 27 Impasse Balzac 21800 Neuilly les Dijon.

Département 27
Cherche contacts sur Pc, news assurées, débutants bienvenus, réponse rapide 100 %. Ecrire à Pekar Chris 2 rue Poitron 76000 Rouen ou 21 Rue St Martin 27950 ST Marcel ou 35 88 04 28.

Département 31
Cherche contacts sur Pc pour échange. Envoyez liste à Fontes Christophe 11 Rue de la Poste 31140 Montberon.

Département 33
Cherche contacts sur PC pour échange jeux et utils possède Land of Lore, Alone 2, PM5...). Brossard Yannick 9 Avenue Michelet Clauouey, 33950 Lege tel au 56 60 72 15.

Département 34
Achète, vends, échange jeux sur PC. Demander Loïc au 67 02 10 43 après 19 .

Département 38
Cherche contacts pour échange logiciels sur PC (sérieux). Adji Jean-Christophe 193 CRS de la Libération 38100 Grenoble tel au 76 22 03 06.

Département 54
Cherche contacts Pc sérieux et rapides pour échanges de jeux et d'utilitaires. Bomme Didier 10 Rue Gambetta 54350 Mont ST Martin.

Département 57
Cherche désespérement tonnes de contacts pour échanges de jeux, utils, démo. Finot Seb 4 Square Delinot 57608 Forbach.

Département 57
Recherche contacts sérieux, durables pour échange jeux, utils, démos. Contacter Frédéric Durand 5 Rue Houchard 57200 Sarreguemines.

Département 57
Cherche contacts sur PC pour tout échanger. Causse déménagement (annonce sérieuse). Contacter Finot Seb 4 Square Delinot 57600 Forbach 87 85 59 78.

Département 59
Echange nombreuses nouveautés sur Pc (Simfarm, Goal, Seal Team, NHL Hockey), envoyer liste à Mr WUILLOT 27 Rue Jean Flomet 59121 Haulchin ou tel au 27 31 17 98.

Département 59
Club Mega PC 59/62 rubriques diverses, contacts etc... du débutant à expert doc, enveloppe timbrée à Mega Pc 57/4 Avenue Kennedy 59800 Lille.

Département 62
Cherche contacts sérieux et rapide sur Pc. Contacter Mr Wagon Didier 34 Rue A. Zemman 62190 Lillers tel au 21 02 46 89.

Département 63
Cherche contacts sérieux et rapides sur Pc et PC CD-Rom. Contacter Frédéric Remy, 27 Route de Blanzat, 63830 Nohanent, ou au 73 60 55 23 en soirée.

Département 66
Twinface, assoc. de créateurs de jeux ouvert à tous et à tout projet. Twinface 5 Rue de Taillet 66100 Perpignan. Tel : 68 66 89 45 fax : 68 66 92 58.

Département 68
Cherche contacts sérieux sur PC 486, vends diverses cartes PC. Ecrire à Weibel Guy 52 Rue Albert Camus 68200 Mulhouse tel au 89 43 26 38.

Département 68
Echange sérieux jeux PC, nbx news. Vends carte vidéo Blaster SE. Philippe Portmann 100 Rue Brossolette 68200 Mulhouse.

Département 70
Cherche contacts sérieux sur Pc pour échange de jeux, utils. Envoyer liste à Peysson Yves 70190 Rochefort.

Département 75
Cherche contacts sérieux Pc sur Paris et région parisienne et Vernon (27). Contacter Fabien Verpilleux 1 rue du Vergier 75019 Paris.

Département 86
Cherche contacts sur PC 3 1/2, vends anciens Joysticks, Tilts à bas prix. Envoi Fanzine Pc contre 4 timbres. Contacter Baudet Joachim les Cours 86120 Beuxes.

Département 88
Cherche contacts sur PC pour échange jeux originaux et utilitaires etc... Contacter Sebastien ou Jean-Paul au 29 61 31 48 après 18 h (88 Vosges).

Département 92
Cherche à entrer en contact avec personne(s) pouvant digitaliser des images et/ou faire des démos. Peron Grégory 182B Rue d'Aulnay 92350 Plessis Robinson.

Département 92
Cherche désespérément la soluce (à la fin) du vieux jeu Drakkhen et le jeu King Quest 6. Possède de nbx jeux. Contacter Vincent au 43 50 70 83.

Département 93
Vends jeux sur PC à petits prix. Contacter Grall Christophe 16 Place de l'Orangerie 93390 Clichy sous Bois ou au 43 30 90 95.

Département 94
Storm Soft diffuse gratuitement les dernières DP sur PC CATA contre 4 F 40 en timbres. Strom Soft 93 Rue René Panard 94320 Thiais.

6, Excel 4, Word 2, nbx jeux, le tout en tbe : 7500 Frs. Contacter Anthony au 74 00 27 27.

Département 1
Vends Mini modem 350 Frs, nbx originaux Pc récent. Tel au 74 67 85 82 le soir.

Département 14
Vends jeux PC : Indycar : 250 Frs, Day of the Tentacle : 240 Frs, Crazy Cars 3 : 150 Frs, joysticks Megapad 3 : 80 Frs, Swap : 50 Frs, tel au 31 65 16 75 à 19 h.

Département 29
Vends ou échange plus de 50 jeux originaux PC à bas prix. Michel Colin 140 Boulevard Gambetta 29480 Le Relecq Kerhuon ou tel après 18 h au 98 28 13 52.

Département 30
Vends 386 DX 40, copro 256 Ko, 5 Mo Ram DD 250 Mo, écran NE 0,25 PT, Sound Blaster 16 ASP, imprimante BJ10 sous garantie : 1100 Frs valeur : 16000 Frs, nbx logiciels et jeux au 89 66 48 41.

Département 31
Vends PC 1512, 640 Ko ram, lecteur 5 1/4, DD, souris, nbx jeux : 900 Frs. Contacter Laurent au 61 71 47 55.

Département 38
Vends jeux originaux PC : Inca 2, TFX, Dune 2, Terminator Rampage, In Extremis, Lands of Lore etc... Tel au 76 25 00 57, demander Franck.

Département 38
Echange, vends jeux sur Pc : Ha Cong Minh 122 Rue Beyle Stendhal 38340 Voreppe tel au 76 50 06 63.

Département 40
Vends jeux originaux : Goblins, Lemmings, Bargon attack, Fascination, Coisière pour un cadavre de 50 à 100 Frs. Vends aussi carte double joy. téléphonez au 58 09 80 99 à Eric.

Département 44
Vends jeux PC, Amiga : Christian Sixte 19 Rue de Lorraine 44210 Pornic ou tel au 40 82 41 76.

Département 51
Vends 386 DX 40, 4 Mo Ram DD 170 M, carte vidéo 1 Mo, écran SVGA, carte son, Joystick, souris, Dos 5.0, jeux : le tout 6500 Frs à débattre. Contacter Dom au 26 57 99 65.

Département 56
Vends 386 DD 40 Mo, 2 ram, 2 lecteurs, nbx logiciels : Pc Tools 7, KQ6, Day of the Tentacle, Alone, Monkey 2, Indy 4, Lands of Lore, Pharkas, Dune 1 et 2, Flashback, ext le tout : 4700 Frs Tel : 97 63 82 17.

Département 58
Vends news sur PC. Demander liste à Wozniak Cristian 17 Rue Anatole France 58260 La Machine.

Tel au 21 96 29 81 (Sebastien) après 18 h.

Département 70
Vends jeux PC à prix sympas, tout genre, demander liste contre un timbre à 2,50 Frs à Fanet Nicolas Rue des Canes 70100 Autrey les Gray.

Département 72
Vends jeux PC et Amiga. Piron Frédéric 189 Boulevard Petite Vitesse 72200 La Flèche. Tel au 43 94 26 85.

Département 75
Vends 386 DX 40 Ram 4 Mo, DD 100 Mo, carte ET4000 1 Mo, écran SVGA, lecteurs 3"1/2 et 5"25 HD, SBPRO, souris. Prix : 6500 Frs. Vends aussi Gamewave 32 : 1000 Frs. Contacter Gilles au 16 1 42 78 52 06.

Département 75
Vends carte mère 386 SX 25, 4 Mo : 800 Frs, vends jeux originaux TFX, Privateer, Syndicate : 150 Frs, Genesia, Armour Gedon Battler Isle 93 : 100 Frs. Christophe tel au 43 73 42 58 après 20 h.

Département 77
Vends carte SB Pro, CD Rom, prix : 1900 Frs, CD Fascination, CD Seventh Guest, prix total : 2300 Frs. Contact Laurent au 60 01 42 06.

Département 77
Vends PC 486 SX 25, 4 Mo de ram, DD80, (Stacker 140), SVGA, souris, Dos 6, Windows 3.1, Sound Blaster, nbx jeux (Indy 4, Dune 2, Laura Bow 2), tel au 60 02 15 87 prix : 7500 Frs.

Département 77
Vends jeux originaux sur PC : Alone 2, Inca 2, Moktar, Epic, King's Quest 6 (vf), moins de 200 Frs pièce. Contacter Olivier au 64 22 13 19.

Département 78
Vends originaux PC à moitié prix. Lagaude Joel 102 Bis Rue Stalingrad 78500 Sartrouville.

Département 78
Vends Rebel Assault à 250 Frs ou échange contre autre CD (7th Guest, etc...), contacter Pierre au 39 56 96 92.

Département 82
Vends jeux PC petits prix, liste sur demande. Contacter Thierry Dubout 48 Rue des Lavandières 82700 Montech ou au 63 64 86 91.

Département 82
Vends jeux PC prix sympas, liste sur demande. Contacter Dubout Thierry 48 Rue des Lavandières 82700 Montech ou au 63 64 86 91.

Joystick recrute
Un testeur sur PC et Amiga

Profil : parfaitement bilingue (anglais), bon en français, possédant une parfaite connaissance des jeux vidéo sur tous supports et étant cool, sympa et relax.
Si vous habitez la région parisienne et que vous remplissez **toutes** ces conditions, envoyez votre CV + photo et lettre de motivation à :
Joystick • Recrutement Hachette, 103, Boulevard Macdonald, 75019 Paris.
(Ne téléphonez pas, ne vous présentez pas sans rendez-vous. Merci.)

Joystick
est édité par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE**. SNC au capital de 100 000F.,locataire-gérant, RCS PARIS B391341526
Siège social: 103 Boulevard Mac Donald, 75019 Paris.
Tel: (1) 40 35 38 38. Fax: (1) 40 35 16 47.
Gérants: Christian LEVENEUR, Pierre SISSMANN.
Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)

Directeur de la publication
Christian Leveneur
Directeur de la rédaction
Marc Andersen
Rédacteur en chef
Claude Lucas

Chef de rubrique (Preview UK)
Derek Dela Fuente
Correspondant permanent aux USA:
Andrew Burgess
Co-Rédacteur en chef adjoint-Rubrique vacances
Henri LEGOY
Coordination technique
Daniel Lauro (Danbiss)
Correcteur-réviseur
Simone Audissou

Joystick

COURRIER DES LECTEURS
Mic Dax
NEWS
Michel Desangles et toute l'équipe
PREVIEWS
Derek Dela Fuente, Moulinex, Seb, Calor, Lord Casque Noir
TESTS
Calor (Maria Dao), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), Moulinex (Cyrille Baron), Seb (Sébastien Hamon), "150" (Vincent Solé) et Pinky (Jérôme Bonnet).
JEUX CRACK
Tonton Stéphane

Direction Artistique
Alain Langlois
Mise en page
Linos, Corinne Bismuth, Djima Merah, Michel Desangles
Secrétariat
Laurence Geuffroy
Chef de Publicité
Isabelle Weill
Abonnement et anciens numéros
Tel: 44 89 44 89.
Vente
EDIVENTE
Numéro vert: 05 38 40 10

Télématique
3615 Joystick
Centre serveur Sipress
Journaliste Télématique
Mic Dax
Animateur
Tefal

DIFFUSION CONTROLE OJD 1992

Photogravure
PPO
INTEGRAAL
PLAISANCE SYSTEME
CCS

Imprimé par BRODARD GRAPHIQUE

Distribution
Transports Presse

Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN: 0994-4559. Dépôt légal à parution.

Illustration de couverture

LAWNMOWERMAN, Le Cobbaye (C) SALES CURVE

Ce numéro comporte un encart d'abonnement, jeté à l'interieur du magazine.



La Vague Interactive
LVI
LE MAGAZINE 100% NUMERIQUE
LA VAGUE INTERACTIVE,
le premier magazine français
sur CD-Rom
AU SOMMAIRE DU NUMÉRO UN :
PETER GABRIEL's Xplora : interview exclusive !
Narco-planète avec ACTUEL
DRUILLET, MŒBIUS et l'image de synthèse
La réalité virtuelle
Les meilleurs CD-ROM
L'actualité des jeux micro
Planète KIDS, les sharewares,...
GRAND CONCOURS
MICROCOSM
LVI et PSYGNOSIS
Sans obligation d'achat
1er prix
Un magnétoscope SONY, valeur 3 500 F.
2ème prix
Un téléviseur SONY 37 CM, valeur 2 900 F.
3ème prix
Un lecteur PC CD-Rom SONY avec enceintes, valeur 2 500 F.
4ème prix
Un Discman SONY, valeur 1190 F.
5ème au 23ème prix
Un jeu PC CD MICROCOSM, valeur 429 F.
24ème au 50ème prix
Un T-shirt MICROCOSM, valeur 130 F.
Répondez aux questions suivantes:
Question 1. L'action de MICROCOSM se déroule :
A- Dans le corps humain
B- Dans l'espace
C- Dans un microprocesseur
Question 2. Quel animal est représenté dans le logo Psygnosis:
A- Une chouette
B- Un lemming
C- Un albatros
Question subsidiaire. Combien y aura-t-il de bonnes réponses à ce concours ?
MŒBIUS · SYLVAIN 93
3615 LVI
398F
soit 4 CD-Rom par an
Frais de port 28 F. inclus
Version désirée
❑ Compatible PC MPC
❑ Macintosh (écran couleur 13 pouces minimum)
Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ❑ Personnelle ❑ Professionnelle ....
Code postal : .... Ville : .... Age : ....
Profession : .... Téléphone : .... Fax : ....
❑ Je désire m'abonner à LVI pour une période de 1 an....398 F. TTC (frais de port 28 F. inclus)
❑ Je désire recevoir le numéro un ....112 F. TTC (frais de port 7 F. inclus)
Pour l'étranger règlement par mandat Poste ou Eurochèque.
Joystick
Bulletin réponse du concours MICROCOSM :
Question 1 : ❑ A ❑ B ❑ C
Question 2 : ❑ A ❑ B ❑ C
Question subsidiaire : ....
Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
A renvoyer avant le 31 mars 1994, le cachet de la poste faisant foi, à LVI PRESSE - Concours MICROCOSM- 50/52 RUE EDOUARD PAILLERON - 75019 PARIS. Règlement sur 3615 LVI ou disponible sur simple demande.